App Studio 10.0.2
Benutzerhandbuch



Inhaltsverzeichnis

Hinweis für Anwender von Quark AVE Export in QuarkXPress 9.4

Zum Verständnis von App Studio..5
Zum Verständnis des App Studio Formats..7
Zum Verständnis des App Studio Publishing Portals..8
Zum Verständnis von App Studio Apps..8
Zum Verständnis von Layoutfamilien..8

Erstellen einer App Studio Ausgabe..10
Erstellen eines App Studio Layouts..10
Ausstatten einer App Studio Ausgabe mit Interaktivität..12
Hinzufügen einer Schaltfläche zu einer App Studio Ausgabe..13
Hinzufügen einer Diashow zu einer App Studio Ausgabe..14
Hinzufügen eines Videos zu einer App Studio Ausgabe..18
Hinzufügen von Audio zu einer App Studio Ausgabe..20
Hinzufügen einer Webansicht zu einer App Studio Ausgabe..22
Hinzufügen einer Scrollzone zu einer App Studio Ausgabe..23
Hinzufügen eines zoombaren Bildes zu einer App Studio Ausgabe..25
Hinzufügen eines 360°-Bildes zu einer App Studio Ausgabe..27
Arbeiten mit Interaktivitäts-Aktionen..28
Erstellen der Aktion Gehe zu Seite..29
Erstellen einer Aktion Sounddatei abspielen..29
Erstellen einer Aktion Popup zeigen..30
Text in App Studio Layouts..31
Ostasiatische Funktionen in App Studio Layouts..31
Verwenden von Ersatz-Schriften..31
Festlegen der Textlaufrichtung..32
Arbeiten mit gruppierten Zeichen..32
Arbeiten mit Rubi Text..32
Hinzufügen von Betonungszeichen..33
Arbeiten mit Mojigumi-Sets und -Klassen..33
Arbeiten mit Gruppen geschützter Zeichen..33
Schriften in App Studio Layouts..34
Hyperlinks in App Studio Layouts..34
Gruppen in App Studio Layouts..35
Synchronisieren von Inhalten für unterschiedliche Ausrichtungen..35
Aktualisieren fehlender Dateien..35
Prüfen der Verwendung von Digital Publishing Assets..36

Exportieren eines App Studio Artikels..36
Voransicht einer App Studio Ausgabe..38
Veröffentlichen einer App Studio Ausgabe..39

Erstellen einer App Studio App..40

Vorbereitung des Einreichens einer App Studio App bei Apple....................40
Erstellen Ihres Developer Accounts..40
Ermitteln der Device ID Ihres iPads 41
Erstellen Ihres iOS Development Certificate..41
Erstellen Ihres iOS Distribution Certificate..42
Registrieren von Geräten..42
Erstellen einer App ID...42
Einrichten für Push-Benachrichtigungen..43
Erstellen eines Development Provisioning Profiles.....................................44
Erstellen eines App Store Provisioning Profile...45
Erstellen einer App Beschreibung in iTunes Connect..................................46
Einrichten von In-App-Käufen..47
Vorbereitung zum Einreichen einer Android App Studio App.......................49
Anfordern einer App Studio App...49
Aktualisieren einer App Studio App...50

Einreichen einer App bei Apple..52

Einreichen einer Android App..53

Rechtliche Hinweise...54

Hinweis für Anwender von Quark AVE Export in QuarkXPress 9

Ab Version 10 unterstützt QuarkXPress das Quark AVE Format nicht mehr (früher unter dem Namen App Studio bekannt). QuarkXPress 10 unterstützt jetzt das Industriestandard-Format HTML5 für die Erstellung von Inhalten für native Apps und Web-Apps.

Wenn Sie weiterhin Ausgaben und Apps erstellen möchten, die auf dem proprietären AVE-Format basieren, müssen Sie QuarkXPress 9 benutzen.

Wenn Sie App-Content mithilfe des neuen HTML5-basierten App Studio erzeugen möchten, müssen Sie mit den folgenden Paletten arbeiten:

- Die Palette **HTML5** zum Hinzufügen von Enrichments
- Die Palette **App Studio Publishing** zum Upload des Contents in Ihr `my.appstudio.net` Konto

Zum Migrieren AVE-basierter Apps in HTML5-basierte Apps müssen Sie alle in 9.x vorkommenden Enrichments löschen und in QuarkXPress 10.x erneut anwenden und eine neue App mithilfe des `appstudio.net` Portals erzeugen.

Ein ausführliches Migrations-Handbuch finden Sie in der *Wissensdatenbank*.

Zum Verständnis von App Studio

Die Funktionen des App Studio ermöglichen das Erstellen einer eigenen App für das iPad®, das iPhone® oder ein Android Gerät, die Distribution dieser App im Apple® App Store oder einem Android Appstore und die Erstellung und Veröffentlichung von Inhalten, die Ihre Kunden aus der App heraus kaufen und herunterladen können.

Jede App Studio Lösung ist zweiteilig:

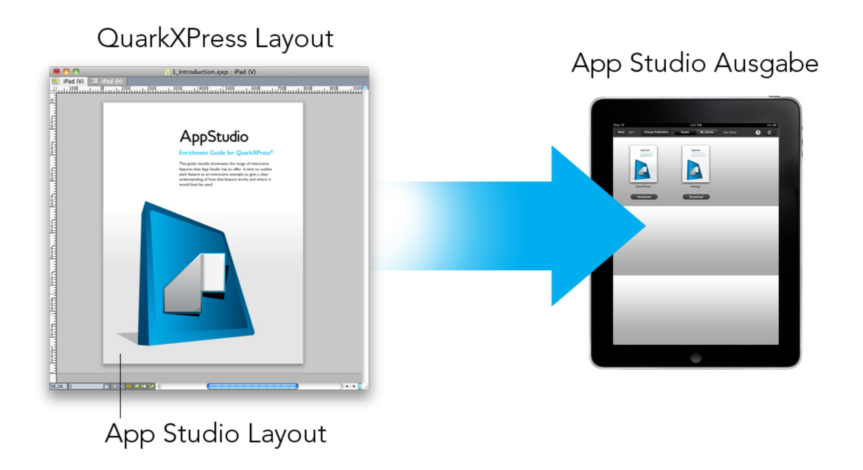
- Eine *App Studio App* ist eine App, die Sie mit dem App Studio Publishing Portal aufbauen. Nach dem Aufbau und Test Ihrer App Studio App können Sie sie im Apple App Store oder einem Andoid Appstore einreichen. Falls sie zugelassen wird, wird sie für Ihre Kunden verfügbar gemacht



.

Sie können das App Studio Publishing Portal verwenden, um Ihre eigenen, individuellen Apps zu erstellen.

- Eine *App Studio Ausgabe* ist das digitale Gegenstück zu einem Buch oder einem Magazin. App Studio Ausgaben können in QuarkXPress erstellt und exportiert werden.



QuarkXPress lässt sich zum Erstellen von App Studio Ausgaben verwenden.

Ihre Kunden verwenden dann Ihre App Studio App, um Ihre App Studio Ausgaben zu betrachten. Sie und Ihre Kunden besitzen darüber hinaus die Möglichkeit, App Studio Ausgaben in einer kostenlosen Previewer App für das iPad zu betrachten und zu testen. Diese App ist im Apple App Store erhältlich.



Sie können App Studio Ausgaben in Ihrer eigenen, individuellen App oder in einer Previewer App ansehen.

Nachdem Sie Ihre App und Ihre Ausgaben erstellt haben, können Sie die Ausgaben auf einem Webserver verfügbar machen, In-App-Käufe für Ihre Ausgaben auf der Apple Developer Website oder in einem Android Appstore einrichten und Ihre App dann im Appstore einreichen.

Nach der Freigabe Ihrer App und der Inhalte können Ihre Kunden Ihre App Studio App vom Appstore herunterladen und zum Durchsuchen, Kaufen und Lesen Ihrer App Studio Ausgaben verwenden. Und Sie müssen dazu nicht einmal eine eigene eCommerce Lösung einrichten — die Einnahmen aus dem Verkauf der Ausgaben gehen automatisch per In-AppKauf auf Ihr Konto.



Ihre Kunden kaufen Ihre Ausgaben aus Ihrer individuellen App. Dabei werden die Ausgaben von einem Webserver auf das jeweilige Gerät heruntergeladen.

Zum Verständnis des App Studio Formats

Das App Studio Format erlaubt das Erstellen von Ausgaben unter Verwendung von HTML5 und JavaScript. Das es sich bei HTML5 um ein plattformunabhängiges Format handelt, können Sie App Studio Ausgaben in einem beliebigen Webbrowser betrachten, der einen kompatiblen HTML5 Renderer besitzt.

Sie können zwei Arten von Apps verwenden, um App Studio Ausgaben zu betrachten:

- App Studio Issue Previewer. Diese kostenlose App wurde entwickelt, um Ihnen das Betrachten und Testen von App Studio Ausgaben auf einem "echten" Gerät zu ermöglichen.
- Eine individuelle App Studio App. Wenn Sie beispielsweise eine Zeitschrift herausgeben, besitzen Sie vielleicht eine App, die speziell für dieses Magazin erstellt wurde.

Eine jede App Studio Ausgabe besteht aus einem oder mehreren *Artikeln*. Jeder Artikel entspricht einer einzelnen QuarkXPress Projektdatei und kann aus einem App Studio Layout (wenn der Artikel nur eine Ausrichtung unterstützt) oder aus zwei App Studio Layouts bestehen (wenn er beide Ausrichtungen unterstützt). Ein Artikel kann aus einer oder mehreren Seiten bestehen und muss nicht unbedingt eine eigene inhaltliche Einheit darstellen.

➡ App Studio Artikel sind nicht identisch mit QuarkCopyDesk Artikeln.

Exportierte App Studio Ausgaben werden im App Studio Publishing Portal gehostet. Da sie HTML5 Content verwenden, können Sie sie in einem Webbrowser betrachten, wenn Sie sich im App Studio Publishing Portal anmelden. Dort können Sie zu Ihren Ausgaben navigieren, ihre Komponentenartikel darstellen und einzelne Seiten in beliebiger Ausrichtung betrachten. Weitere Informationen finden Sie unter "*Zum Verständnis des App Studio Publishing Portals*".

Zum Verständnis des App Studio Publishing Portals

Im App Studio Publishing Portal (*http://my.appstudio.net*) sind Inhalte nach Organisationen, Publikationen, Ausgaben und Artikeln geordnet.

- *Unternehmen:* Steht für die Organisation, die für eine oder mehrere zusammengehörende Publikationen verantwortlich ist. Wenn Sie ein Konto im App Studio Publishing Portal erstellen, besteht eine Ihrer ersten Tätigkeiten im Anlegen einer Organisation.
- *Publikation:* Entspricht einer Reihe von zusammengehörenden Ausgaben. Eine Publikation könnte beispielsweise für einen bestimmten Magazintitel stehen.
- *Ausgabe:* Stellt eine geschlossene inhaltliche Einheit dar, die als Ganzes heruntergeladen wird. Eine Ausgabe könnte zum Beispiel eine Einzelausgabe eines Magazintitels sein.
- *Artikel:* Ausgaben bestehen aus einem oder mehreren Artikeln, von denen jeder aus einem einzelnen QuarkXPress Projekt erzeugt wird. Artikel ermöglichen es den Erstellern von Ausgaben, diese in mehrere QuarkXPress Projekte herunterzubrechen. Jeder Artikel wird im automatisch erzeugten Inhaltsverzeichnis als eigener Eintrag angezeigt.

Die Inhalte Ihrer Ausgaben werden im App Studio Portal gespeichert, der sie an Ihre App Studio Apps übergibt. Weitere Informationen zum Erstellen von App Studio Ausgaben finden Sie unter "*Erstellen einer App Studio Ausgabe*".

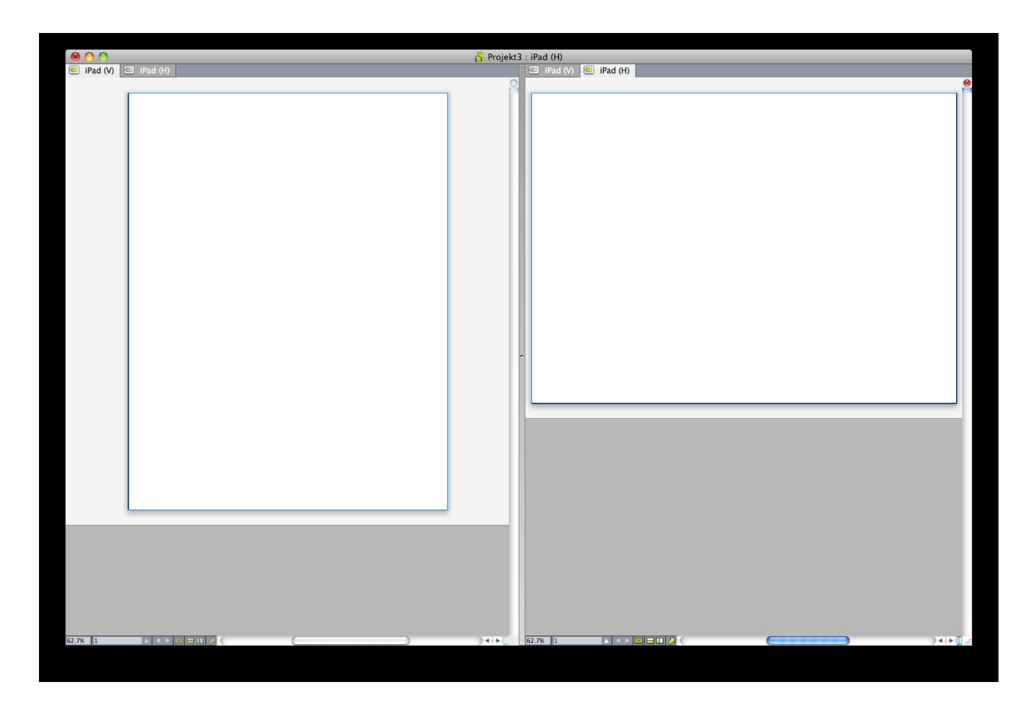
Das App Studio Publishing Portal bietet darüber hinaus eine Möglichkeit, Ihre eigene App Studio App zu erstellen. Hierbei handelt es sich hauptsächlich um das Einreichen beschreibender Informationen zu Ihrer App und das Hochladen einiger grafischer Ressourcen. Weitere Informationen finden Sie unter "*Erstellen einer App Studio App*".

Zum Verständnis von App Studio Apps

Um eine App Studio App zu erstellen geben Sie einfach einige beschreibende Informationen ein und laden Ihre Entwicklerdaten hoch. Das Publishing Portal erzeugt zwei Versionen der App: eine zum Testen auf Ihrem Gerät und eine zweite zum Einreichen im App Store. Weitere Informationen finden Sie unter "*Erstellen einer App Studio App*".

Zum Verständnis von Layoutfamilien

Eine QuarkXPress Projektdatei kann mehrere Layouts enthalten (weitere Informationen hierzu unter "Projekte und Layouts" in Ihrer *Anleitung zu QuarkXPress*). Wenn Sie ein App Studio Layout erstellen, erzeugt QuarkXPress ein separates Layout für jede Geräte-/Ausrichtungskombination, die Sie in der Dialogbox **Neues Projekt** markiert haben. Alle diese Layouts sind Mitglieder einer einzigen *Layoutfamilie*.



Eine Layoutfamilie in der aufgeteilten Bildschirmansicht. Jedes Register oben steht für ein Layout, das Teil der Layoutfamilie ist.

Eine Layoutfamilie ist eine Gruppe von Layouts, die einen einzelnen App Studio Artikel bildet. Eine Layoutfamilie könnte ein horizontales Layout für das iPad, ein vertikales Layout für ein anderes Tablett und ein vertikales und ein horizontales Layout für ein drittes Tablett umfassen. Allen Layouts einer Layoutfamilie ist die Seitenzahl gemein. Wenn Sie in einem Layout einer Layoutfamilie eine Seite hinzufügen oder löschen, wird diese Seite in *allen* Layouts der Familie hinzugefügt oder gelöscht.

Layoutfamilien erleichtern es, Inhalte zwischen den unterschiedlichen Ausgaben der Inhaltsseiten synchronisiert zu halten. Nehmen wir beispielsweise an, dass Sie an einer Ausgabe mit 30 Seiten arbeiten und feststellen, dass nach Seite zwölf eine Seite eingefügt werden muss. Sie können nun jedes Layout der Layoutfamilie aufsuchen und die neue Seite einfügen. Die Seite wird automatisch auch in alle anderen Layouts der Layoutfamilie eingefügt. Dieses Verfahren ist viel einfacher, als einzeln eine neue Seite in alle Layouts manuell einzusetzen.

Wenn Sie eine Layoutfamilie einrichten, zeigt QuarkXPress das Projekt in einer aufgeteilten Ansicht an. Sie müssen das Layout nicht in der geteilten Ansicht bearbeiten, sie kann jedoch hilfreich sein, wenn Sie versuchen, die verschiedenen varianten einer Seite konsistent zu halten.

Ein weiteres nützliches Feature für App Studio Ausgaben sind mehrfach genutzte Inhalte. Mithilfe dieses Features können Sie Kopien eines Bildes oder einer Portion Text in mehrere Layouts einbauen und diese Kopien automatisch synchronisiert halten. Wenn Sie dann beispielsweise einen Namen auf Seite fünf eines Layouts korrigieren, kann er automatisch auch in allen anderen Layouts korrigiert werden. Weitere Informationen finden Sie unter "Arbeiten mit mehrfach genutzten Inhalten" in Ihrer *Anleitung zu QuarkXPress* und unter "*Synchronisieren von Inhalten für unterschiedliche Ausrichtungen*".

Erstellen einer App Studio Ausgabe

App Studio Ausgaben werden im App Studio Publishing Portal gespeichert. Bevor Sie mit dem Erstellen von Inhalten beginnen können, müssen Sie im Publishing Portal ein kostenloses Konto einrichten und eine Organisation, eine Publikation und eine Ausgabe für dieses Konto anlegen. Nach dem Anlegen einer Ausgabe können Sie damit beginnen, sie mit Artikeln zu bestücken. So erstellen Sie eine App Studio Ausgabe:

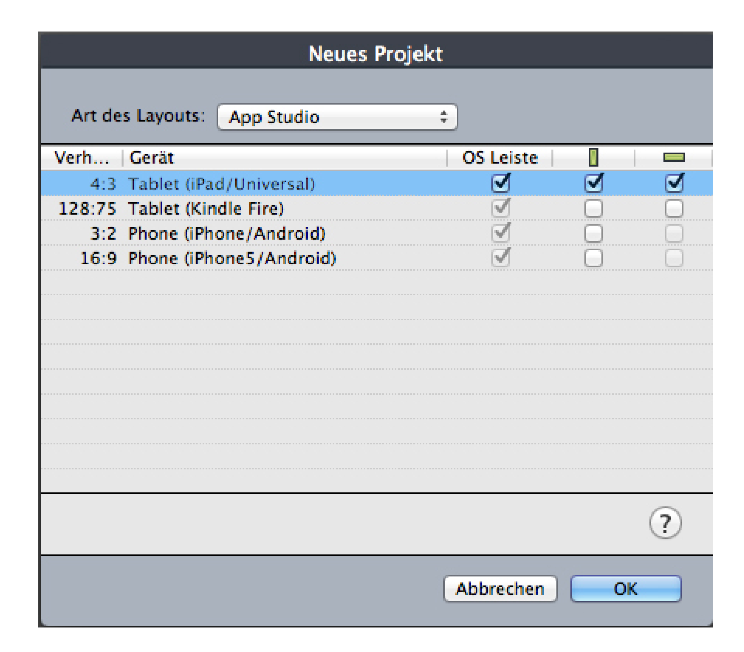
1. Gehen Sie zu *http://my.appstudio.net*.
2. Wenn Sie noch kein Konto besitzen, richten Sie sich ein kostenloses Konto ein.
3. Melden Sie sich mit Ihrem Usernamen und Passwort an.
4. Falls Sie Ihr Unternehmen noch nicht registriert haben, tun Sie dies jetzt.
5. Falls Sie noch keine Publikation für Ihre Ausgaben angelegt haben, erstellen Sie Sie jetzt.
6. Wählen Sie die Publikation aus, der Sie eine Ausgabe hinzufügen möchten.
7. Klicken Sie auf **Neue Ausgabe erstellen**.

- Geben Sie in das Feld **Titel** einen Titel für die Ausgabe ein. Sie können dieses Feld auch zum Eingeben einer Ausgabennummer verwenden.
- Geben Sie in das Feld **Untertitel** einen Untertitel für die Ausgabe ein. Sie können dieses Feld für beliebige Eingaben verwenden.
- Geben Sie in das Feld **Endtermin** einen Endtermin ein. Dieses Feld ist optional.
- Geben Sie in das Feld **Apple ID** die Apple ID für den In-App-Kauf ein (falls vorhanden), den Ihre Kunden zum Erwerb der Ausgabe verwenden sollen. (Weitere Informationen finden Sie unter "*Einrichten von In-App-Käufen*".)
- Geben Sie in das Feld **Beschreibung** eine Beschreibung für die Ausgabe ein.

8. Klicken Sie auf **Anlegen**. Die Ausgabe wird auf dem Server erzeugt. Jetzt können Sie aus QuarkXPress Artikel in die Ausgabe hochladen. (Weitere Informationen finden Sie unter "*Exportieren eines App Studio Artikels*".)

Erstellen eines App Studio Layouts

Um ein App Studio Layout zu erzeugen, wählen Sie **Ablage/Datei** > **Neues Projekt** und wählen dann **App Studio** aus dem Dropdown-Menü **Art des Layouts**.



Die Dialogbox **Neues Projekt** für ein App Studio Layout

Die Optionen im Feld Layoutmitglieder erlauben das Anlegen einzelner Layoutfamilien für eine Vielzahl unterschiedlicher Geräte. Wenn Sie beispielsweise **Vertikal** und/oder **Horizontal** für **Tablet (iPad/Universal)** und für **Phone (iPhone/Android)** wählen, erzeugt QuarkXPress ein Projekt mit zwei Layoutfamilien: Eines für Tablets und eines für Mobiltelefone. (Weitere informationen zu Layouttypen finden Sie unter "*Zum Verständnis von Layoutfamilien*".) So werden Sie in die Lage versetzt, eine Version des Layouts für die Verwendung mit Tablets und eine andere für Mobiltelefone anzupassen.

➡ Sie müssen Layouts nicht für mehr als ein Gerät erstellen. Wenn Sie **Tablet (iPad/Universal)** markieren, wird die Ausgabe für kleinere Geräte automatisch herunterskaliert und ihr Seitenverhältnis wird beibehalten. Sie sollten ein Layout für ein bestimmtes Gerät nur dann erstellen, wenn Sie es präzise an dieses Gerät anpassen möchten.

Um festzulegen, welche Ausrichtungen unterstützt werden sollen, markieren Sie für die entsprechenden Geräte **Vertikal** und/oder **Horizontal** in der Liste **Layoutmitglieder**.

Mit der Checkbox **OS Leiste** wird eingestellt, ob das Layout Platz für die Statusleiste am oberen Bildschirmrand hat.

Wenn Sie auf **OK** klicken, erzeugt QuarkXPress ein Projekt mit einer Layoutfamilie, die Layouts für jede gewählte Geräte- und Ausrichtungs-Kombination enthält. Weitere Informationen finden Sie unter "*Zum Verständnis von Layoutfamilien*".

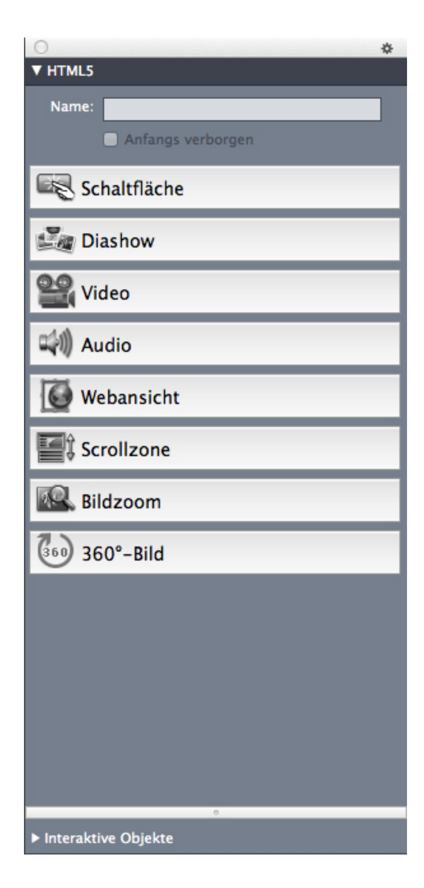
QuarkXPress zeigt das neue Projekt in einer geteilten Ansicht an, damit Sie mit mehreren Mitgliedern der Layoutfamilie gleichzeitig arbeiten können. Weitere Informationen finden Sie unter „Teilen eines Fensters“ in Ihrer *Anleitung zu QuarkXPress*.

➡ Standardmäßig enthalten alle neuen App Studio Layouts eine RGB-Version von Schwarz mit dem Namen **Schwarz (RGB)**. Sie sollten diese Version der Farbe Schwarz anstelle der Standard CMYK-Farbe **Schwarz** verwenden, um (besonders für Text) in der exportierten App Studio Ausgabe das dunkelste Schwarz zu erzielen.

➡ Standardmäßig werden App Studio Layouts mit weißem Hintergrund exportiert. Ziehen Sie einen farbigen Rahmen auf, der die gesamte Seite bedeckt und senden Sie ihn nach hinten, um einen andersfarbigen Hintergrund zu erstellen. Um zu vermeiden, dass Sie den Rahmen während der Arbeit an der Seite auswählen, stellen Sie den Rahmen auf eine eigene Ebene und sperren Sie diese.

Ausstatten einer App Studio Ausgabe mit Interaktivität

Zu einer App Studio Ausgabe können Sie mithilfe der Palette **HTML5** (Menü **Fenster**) eine Vielzahl von Interaktivitätstypen hinzufügen, darunter Diashows, Movies, Schaltflächen, Sound und HTML. Diese Palette erlaubt das Hinzufügen und Benennen von Interaktivität zu jedem beliebigen im Layout markierten Objekt.



Palette **HTML5**

➡ Bildrahmen, Textrahmen, verankerte Rahmen und Rahmen ohne Inhalt unterstützen unterschiedliche Arten der Interaktivität. Die für das ausgewählte Objekt nicht verfügbaren Optionen sind deaktiviert.

Unten in der Palette befindet sich eine Liste aller interaktiven Objekte im aktiven Layout, einschließlich der Enrichment-Typen, Objektnamen und Seitenzahlen. Sie können zu jedem hier aufgeführten Objekt navigieren, indem Sie einen Doppelklick darauf ausführen.

Wenn Sie Interaktivität auf einen Rahmen angewendet haben, fügt die Anwendung dem Rahmen ein Symbol hinzu, um die Art seiner Interaktivität anzuzeigen. Stellen

Sie sicher, dass **Ansicht** > **Sichtzeichen** markiert ist, damit Sie diese Symbole sehen können. Es sind folgende Symbole vorhanden:

- : Schaltfläche
- : Diashow
- : Video
- : Audio
- : Webansicht
- : Scrollzone
- : Bildzoom
- : 360°-Bild

Die Palette **HTML5** umfasst eine Anzahl von Bedienungselementen für die Dateiauswahl. Wenn Sie an Quark Publishing Platform angemeldet sind, können Sie wählen, ob eine Datei aus dem Dateisystem oder aus Quark Publishing Platform ausgewählt werden soll. Wenn Sie **Platform** über eine solche Schaltfläche wählen, können Sie in der Dialogbox **Asset Picker** ein Platform Asset auswählen.

Quark Publishing Platform ist eine Plattform für dynamisches Publishing, die eine breite Vielfalt von Funktionen zur Optimierung und Automatisierung Ihres Publishing Prozesses mitbringt. Informationen zur Verwendung von App Studio mit Quark Publishing Platform finden Sie in Ihrer *Anleitung zu Quark Publishing Platform*. Allgemeine Informationen zur Plattform finden Sie bei *http://www.quark.com*.

Hinzufügen einer Schaltfläche zu einer App Studio Ausgabe

So fügen Sie einer App Studio Ausgabe eine Schaltfläche hinzu:

1. Markieren Sie den rechteckigen Bildrahmen, aus dem eine Schaltfläche werden soll.
2. In der **HTML5** klicken Sie dann auf **Schaltfläche**.



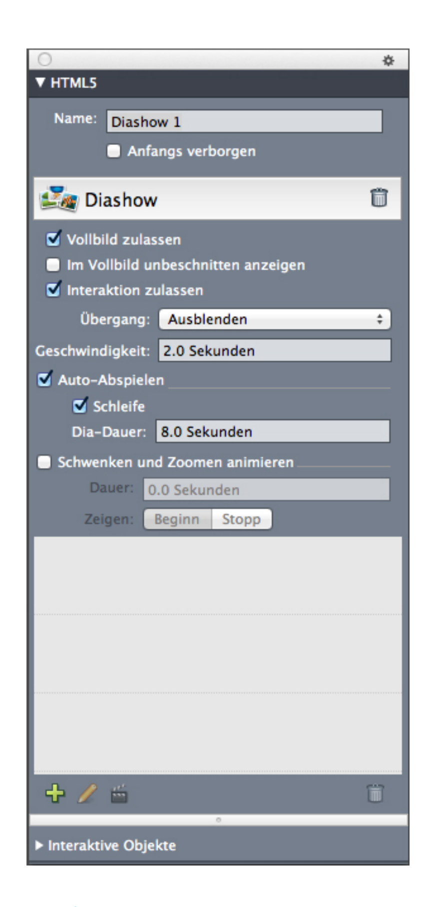
Schaltfläche mit Aktionen

3. Geben Sie optional einen internen Namen für das Bild in das Feld **Name** ein. Dieser Name wird im Bereich **Interaktive Objekte** unten in der Palette angezeigt.
4. Falls Sie wünschen, dass die Schaltfläche anfangs unsichtbar ist, markieren Sie **Anfangs verborgen**.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche ✚, um eine Aktion für die Schaltfläche hinzuzufügen. Wählen Sie eine Aktion aus dem Dropdown-Menü **Aktion** (unten) und verwenden Sie die Einstellelemente (unten), um die Aktion zu konfigurieren. Einer Schaltfläche können mehrere Aktionen zugeordnet werden. Weitere Informationen finden Sie unter *Arbeiten mit Interaktivitäts-Aktionen*".
6. Klicken Sie auf ein anderes Objekt oder auf einen leeren Bereich im Layout, um das Konfigurieren der Schaltfläche zu beenden.

Hinzufügen einer Diashow zu einer App Studio Ausgabe

Diashows unterstützen sowohl Bilddateien als auch Seiten aus QuarkXPress Layouts. So fügen Sie einer App Studio Ausgabe eine Diashow hinzu:

1. Markieren Sie den Bildrahmen, der die Diashow enthalten soll.
2. Klicken Sie dann in der Palette **HTML5** auf **Diashow**.



Diashow-Optionen

3. Wenn Sie dies wünschen, geben Sie in das Feld **Name** einen Namen für die Diashow ein. Dieser Name wird im Bereich **Interaktive Objekte** unten in der Palette angezeigt.
4. Falls Sie wünschen, dass die Diashow anfangs unsichtbar ist, markieren Sie **Anfangs verborgen**.
5. Um dem Anwender die Möglichkeit zu geben, die Diashow durch doppeltes Tippen in den Vollbildmodus (und zurück) umzuschalten, markieren Sie **Vollbild zulassen**.
6. Um Dias unbeschnitten darzustellen, wenn die Diashow im Vollbildmodus läuft, markieren Sie **Im Vollbild unbeschnitten anzeigen**. Wenn diese Box nicht markiert ist, verwenden die Dias im Vollbildmodus ihren Bildrahmenbeschnitt.
7. Um dem Anwender eine Interaktion mit der Diashow zu ermöglichen, markieren Sie **Interaktion**.
8. **Übergang**: Damit steuern Sie den Übergang zwischen den Dias (**Kein**, **Gleiten**, **Überblenden**, **Umblättern**).
9. **Geschwindigkeit**: Ermöglicht das Einstellen der Dauer der Übergänge.
10. Wenn Sie wünschen, dass das Abspielen der Diashow unmittelbar nach dem Aufrufen der Seite beginnt, markieren Sie **Autom. abspielen**. Wenn diese Box nicht markiert wird, muss der Anwender die Dias manuell durch Wischen oder mithilfe von Schaltflächen wechseln.

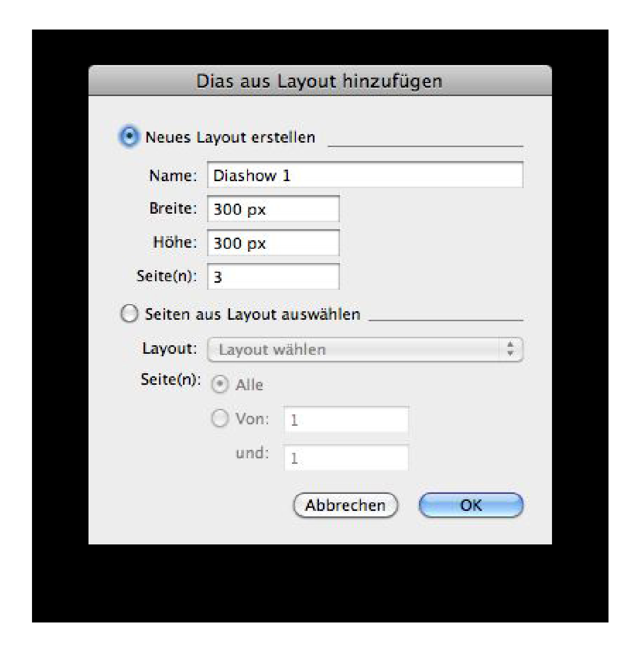
- Wenn die Diashow endlos abgespielt werden soll, klicken Sie auf **Schleife**. Ist diese Checkbox nicht aktiviert, hält die Diashow am letzten Dia an.
- **Dia-Dauer**: Ermöglicht das Einstellen der Anzeigedauer der Dias.

11 Wenn Sie ein Schwenken und/oder Zoomen am Anfang der Darstellung eines Dias wünschen, markieren Sie **Schwenken und Zoomen animieren**.

- **Dauer**: Erlaubt das Einstellen der Dauer des Schwenks/Zooms. Am Ende dieses Zeitraumes wird das Dia gestoppt und bleibt in seiner Endposition, bis das nächste Dia angezeigt wird.
- **Start** und **Stop**: Diese Schaltflächen erlauben es, den Anfangs- und End-Bildbeschnitt einzustellen. Klicken Sie auf **Start** und skalieren/positionieren Sie das Bild für die Startposition. Klicken Sie nun auf **Stop** und skalieren/positionieren Sie das Bild für die Endposition.

12 Um ein Dia hinzuzufügen, klicken Sie auf ✚ unten in der Liste der Dias und wählen Sie eine der folgenden Optionen:

- **Dias aus Bilddateien hinzufügen**: Erlaubt das Hinzufügen von Bilddateien zur Diashow. Verwenden Sie Bilddateien in den Formaten PNG, JPEG, TIFF, PDF und EPS. Sie können die Umschalttaste oder Befehlstaste/Strg verwenden, um mehrere Dateien auszuwählen.
- **Dias aus QuarkXPress Layout hinzufügen**: Zeigt die Dialogbox **Dias aus Layout hinzufügen** an. Mithilfe dieser Dialogbox fügen Sie der Diashow Seiten aus einem QuarkXPress Layout hinzu. Sie können ein neues Layout erstellen oder Seiten aus einem vorhandenen Layout verwenden.



Die Dialogbox **Dias aus Layout hinzufügen**

13 Um ein Dia zu bearbeiten, markieren Sie es und klicken Sie auf ✎. Wenn es sich bei dem Dia um eine Bilddatei handelt, wird diese in der Standard-Bildbearbeitungsanwendung geöffnet. Wenn es sich bei dem Dia um eine Seite aus einem QuarkXPress Layout handelt, wird das Layout geöffnet und zur entsprechenden Seite gescrollt.

14 Wenn beim Tippen auf ein Dia durch den Anwender eine Aktion ausgeführt werden soll, markieren Sie es und klicken Sie auf . Die Dialogbox **Tippen-Aktionen für Dia** wird angezeigt.



Die Dialogbox **Tippen-Aktionen für Dia**

Klicken Sie , wählen Sie die Aktion aus dem Dropdown-Menü **Aktion** und konfigurieren Sie sie wie gewünscht, um eine Aktion hinzuzufügen. (Weitere Informationen finden Sie unter *Arbeiten mit Interaktivitäts-Aktionen*".)

15 Um den Beschnitt für ein Dia einzustellen, markieren Sie sein Symbol in der Liste und skalieren und positionieren die Vorschau des Dias im Bildrahmen.

16 Um ein Dia zu löschen, markieren Sie sein Symbol in der Liste und klicken auf .

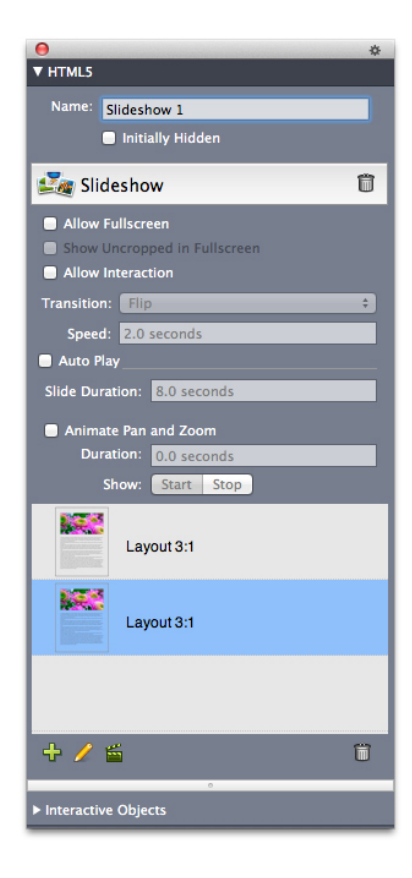
17 Klicken Sie auf ein anderes Objekt oder auf einen leeren Bereich im Layout, um das Konfigurieren der Diashow zu beenden.

Hinzufügen des Effekts Seite spiegeln (mithilfe einer Diashow)

Sie können zu einer Seite den Effekt Seite spiegeln hinzufügen und damit dem Leser den Eindruck vermitteln, dass die gerade angezeigte Seite umgeblättert wird. So erstellen Sie diesen Effekt:

1 Richten Sie eine Vollbild-Diaschau mithilfe der Palette **HTML5** und folgenden Optionen ein:

- Deaktivieren Sie **Vollbild zulassen**
- Deaktivieren Sie **Interaktion zulassen**
- Deaktivieren Sie **Auto-Abspielen**
- Deaktivieren Sie **Schwenken und Zoomen animieren**
- Stellen Sie den **Übergang Spiegeln** ein



Diashow-Optionen

2. Fügen Sie zur Diaschau zwei Dias mithilfe eines QuarkXPress Layouts hinzu. Klicken Sie auf ✚ unten in der Liste der Dias und wählen Sie **Dias aus QuarkXPress Layout hinzufügen**.
3. Gestalten Sie die neue Diaschau; Seite 1 des neuen Layouts ist Ihre Titelseite, Seite 2 die Rückseite.
4. Gehen Sie zurück zu Ihrem Haupt-Layout und fügen einen Bildrahmen hinzu.
5. Machen Sie aus dem Bildrahmen eine **Schaltfläche** mithilfe der Palette **HTML5**.
6. Weisen Sie der Schaltfläche folgende Aktion zu: **Nächstes Dia** und benennen Sie Ihre neu erstellte Diaschau mit **Diaschau**.

Hinzufügen eines Videos zu einer App Studio Ausgabe

App Studio Ausgaben unterstützen nur H.264 Video bis 720p und 30 Frames pro Sekunde, Main Profile Level 3.1 mit AAC-LC Stereo Audio bis 160 Kbps je Kanal, 48kHz im Dateiformat .mp4.

➡ Sie können die Wiedergabe von Videodateien mithilfe von Aktionen starten und anhalten. Weitere Informationen finden Sie unter *Arbeiten mit Interaktivitäts-Aktionen*".

So fügen Sie einer App Studio Ausgabe ein Video hinzu:

1. Markieren Sie den Bildrahmen, der das Video enthalten soll.
2. In der **HTML5** klicken Sie dann auf **Video**.



Videooptionen

3. Wenn Sie dies wünschen, geben Sie in das Feld **Name** einen Namen für das Bild ein. Dieser Name wird im Bereich **Interaktive Objekte** unten in der Palette angezeigt.
4. Falls Sie wünschen, dass das Video anfangs unsichtbar ist, markieren Sie **Anfangs verborgen**.
5. Wenn das Video automatisch beim Anzeigen "seiner" Seite abgespielt werden soll, markieren Sie **Autom. Abspielen**.
6. Wenn das Video sofort beim Beginn des Abspielens in den Vollbildmodus wechseln soll, markieren Sie **Nur Vollbild**.
7. Wenn das Video wiederholt abgespielt werden soll, klicken Sie auf **Schleife**.
8. Markieren Sie **Einstellelemente verbergen**, um die Standard-Videoeinstellelemente zu verbergen.. Beachten Sie: Wenn der Anwender in der Lage sein soll, das Video zu bedienen, müssen Sie eine Möglichkeit der Kontrolle mithilfe von Aktionen bieten.
9. Klicken Sie auf eine Option im Bereich **Quelle**, um den Speicherort des Videos anzugeben.

- Wenn Sie eine lokale Videodatei verwenden möchten, klicken Sie auf **Datei (Einbetten)** und dann auf die Schaltfläche. Wählen Sie nun die Videodatei.
- Um ein Video aus einer URL zu verwenden, klicken Sie auf **URL** und geben Sie die URL in das Feld ein.

- Um eine Videodatei aus Quark Publishing Platform zu verwenden, klicken Sie auf **Quark Publishing Platform**und dann auf **QPP durchsuchen**. Wählen Sie nun die Videodatei.
- Falls Sie eine Videodatei von YouTube oder Vimeo verwenden möchten, klicken Sie auf **YouTube/Vimeo** und setzen Sie die URL des Videos in das Feld **src=** ein. (Die URL eines YouTube Videos erhalten Sie durch einen Control-Klick/Rechtsklick auf das Video und die Auswahl von **Einbettungscode kopieren**. (Die URL eines Vimeo Videos erhalten Sie durch einen Control-Klick/Rechtsklick auf das Video und die Auswahl von **Copy embed code**. Setzen Sie nun den Code in einen Texteditor ein und markieren Sie den teil des Codes, der folgendermaßen aussieht: `http://www.[site].com/embed/XXXXXXXXXX`. Setzen Sie ihn in das Feld ein.)

10 Klicken Sie auf ein anderes Objekt oder auf einen leeren Bereich im Layout, um das Konfigurieren des Videos zu beenden.

Hinzufügen von Audio zu einer App Studio Ausgabe

Audiodateien laassen sich mit Bildrahmen verknüpfen. Wenn der Endanwender die Ausgabe betrachtet, wird der Rahmen durch Audio-Steuerelemente ersetzt, die das Abspielen des Sounds ermöglichen. Sie können Sounddateien auch so konfigurieren, dass sie im Hintergrund abgespielt werden und weiterspielen, wenn der Anwender die Seiten wechselt.

➡ Sie können die Wiedergabe von Audiodateien mithilfe von Aktionen starten und anhalten. Weitere Informationen finden Sie unter *Arbeiten mit Interaktivitäts-Aktionen*".

➡ App Studio Ausgaben unterstützen nur .mp3 Dateien.

➡ Es ist nicht möglich, mehrere Audiodateien gleichzeitig abzuspielen. Wenn ein Sound abgespielt wird und ein weiterer Sound startet, wird der erste Sound pausiert.

So fügen sie einer App Studio Ausgabe Audios hinzu:

1. Wählen Sie den Bildrahmen aus, den Sie durch die Audio-Steuerlemente ersetzen möchten.
2. In der Palette **HTML5** klicken Sie dann auf **Audio**.



Audiooptionen

3. Wenn Sie dies wünschen, geben Sie in das Feld **Name** einen Namen für das Audio-Einstellelement ein. Dieser Name wird im Bereich **Interaktive Objekte** unten in der Palette angezeigt.
4. Falls Sie wünschen, dass das Audioobjekt anfangs unsichtbar ist, markieren Sie **Anfangs verborgen**.
5. Wenn das Audio automatisch beim Anzeigen "seiner" Seite abgespielt werden soll, markieren Sie **Autom. Abspielen**.
6. Wenn das Audio wiederholt abgespielt werden soll, klicken Sie auf **Schleife**.
7. Um das Abspielen des Audios zu stoppen, wenn der Anwender eine andere Seite aufsucht, markieren Sie **Audio bei Seitenwechsel stoppen**. Ist diese Box nicht markiert, wird das Audio weiter abgespielt, bis der Anwender den nächsten Artikel aufruft.

   Sounds, die auf der Artikelebene abgespielt werden, werden bei einer Vorschau des Artikels auf einem Webbrowser nicht abgespielt.
8. Wenn **Audio bei Seitenwechsel stoppen** markiert wird, können Sie die Standard-Audioeinstellelemente verbergen, indem Sie **Einstellelemente verbergen** aktivieren.
9. Klicken Sie auf eine Option im Bereich **Quelle**, um den Speicherort der Audiodatei anzugeben.

- Wenn Sie eine lokale Audiodatei verwenden möchten, klicken Sie auf **Datei (Einbetten)** und dann auf die Schaltfläche. Wählen Sie nun die Audiodatei.

- Um eine Audiodatei aus Quark Publishing Platform zu verwenden, klicken Sie auf **Quark Publishing Platform**und dann auf **Plattform durchsuchen**. Wählen Sie nun die Audiodatei.

10 Klicken Sie auf ein anderes Objekt oder auf einen leeren Bereich im Layout, um das Konfigurieren der Audioobjekts zu beenden.

Hinzufügen einer Webansicht zu einer App Studio Ausgabe

Sie können eine Webansicht verwenden, um App Studio Ausgaben mit veränderlichen Inhalten (wie Anzeigen) oder anwenderdefinierter Interaktivität zu versehen. Sie können eine Webansicht verwenden, um Dateitypen für HTML, PDF, Word, Excel®, PowerPoint®, RTF und andere anzuzeigen. Auf dem Ausgabegerät wird das WebKit Framework zur Wiedergabe der Inhalte verwendet. So fügen Sie einer App Studio Ausgabe eine Webansicht hinzu:

1 Markieren Sie den Bildrahmen, der den Webcontent enthalten soll.

2 Klicken Sie dann in der Palette **HTML5** auf **Webansicht**.



Optionen der Webansicht

3 Wenn Sie dies wünschen, geben Sie in das Feld **Name** einen Namen für die Webansicht ein. Dieser Name wird im Bereich **Interaktive Objekte** unten in der Palette angezeigt.

4 Falls Sie wünschen, dass die Webansicht anfangs unsichtbar ist, markieren Sie **Anfangs verborgen**.

5. Um dem Anwender eine Interaktion mit den Inhalten zu ermöglichen, markieren Sie **Benutzerinteraktion zulassen**.
6. Klicken Sie auf eine Option im Bereich **Quelle**, um den Speicherort der Inhalte anzugeben.

- Klicken Sie auf **Datei (Einbetten)**, um eine lokale Datei zu verwenden. Legen Sie die Datei und alle anderen von dieser verwendeten Dateien (wie Bilder) in einem eigenen Ordner ab. Dann klicken Sie auf die Schaltfläche und markieren die Datei. Um sicherzustellen, dass die Verknüpfungen funktionieren, werden alle Dateien in dem Ordner, der diese Datei enthält, dem Artikel hinzugefügt.
- Um eine URL zu verwenden, klicken Sie auf **URL** und geben Sie die URL in das Feld ein.

7. Wenn der Inhalt in der Webansicht nicht eingebettet ist, können Sie ein Bild angeben, das angezeigt wird, wenn keine Internetverbindung vorhanden ist. Klicken Sie dazu auf **Bild auswählen** im Bereich **Offlinebild** und wählen Sie eine Bilddatei aus. Verwenden Sie die Symbole unter dieser Schaltfläche, um das Offlinebild zu bearbeiten oder zu löschen.

➡ Offlinebilder müssen im Format PNG oder JPEG vorliegen.

8. Klicken Sie auf ein anderes Objekt oder auf einen leeren Bereich im Layout, um das Konfigurieren der Webansicht zu beenden.

Hinzufügen einer Scrollzone zu einer App Studio Ausgabe

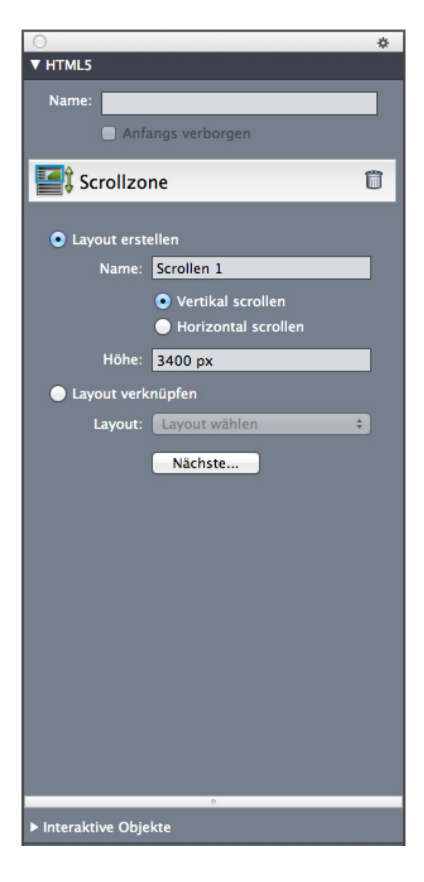
Das Feature Scrollzonen ermöglicht es, einer Seite einer App Studio Ausgabe einen scrollbaren Bereich hinzuzufügen. Die Inhalte für den scrollbaren Bereich stammen aus einem anderen Layout (dem scrollbaren Layout). Wenn Sie eine Scrollzone eingerichtet haben, können Sie sie mit beliebigen Inhalten füllen - z. B. mit einer langen Textpassage, einem großen Panoramabild oder einer Folge interaktiver Elemente. Anschließend können Sie das scrollbare Layout in mehreren Layouts einer Layoutfamilie verwenden. (Weitere Informationen finden Sie unter „*Zum Verständnis von Layoutfamilien*“.)

➡ Referenzierte, scrollbare Layouts werden als HTML in derselben Weise wie das Host-Layout exportiert. Das bedeutet, dass beide im Hinblick auf die Verwendung von Schriften und die Option **Bei Export in Grafik konvertieren** für Textrahmen gleich funktionieren.

➡ Referenzierte Layouts können ihre eigenen interaktiven Objekte verwenden und diese funktionieren wie im Host-Layout.

So richten Sie eine Scrollzone für eine App Studio Ausgabe ein:

1. Navigieren Sie zu einem Layout, das Teil einer Layoutfamilie ist.
2. Ziehen Sie einen Bildrahmen auf, der Größe und Position der Scrollzone vorgibt. Stellen Sie sicher, dass der Rahmen ausgewählt ist.
3. In der Palette **HTML5** klicken Sie dann auf **Scrollzone**.

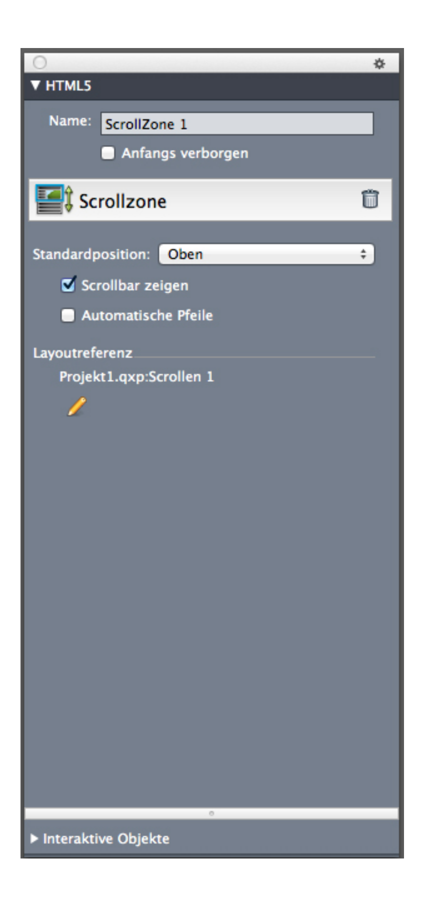


Einstellelemente der Scrollzonen

4. Wenn Sie dies wünschen, geben Sie in das Feld **Name** einen Namen für die Scrollzone ein. Dieser Name wird im Bereich **Interaktive Objekte** unten in der Palette angezeigt.
5. Wenn Sie möchten, dass die Scrollzone anfangs unsichtbar ist, markieren Sie **Anfangs verborgen**.
6. Wählen Sie, ob Sie ein Layout erstellen oder eine Verknüpfung mit einem vorhandenen Layout herstellen möchten.

- Wenn Sie ein neues Layout erstellen möchten, das als scrollbares Layout dienen soll, klicken Sie auf **Layout erstellen** und geben einen Namen für das Layout im Feld **Name** ein. Sie können sich entscheiden, ob Sie eine horizontale oder vertikale Scrollbox erstellen möchten. Eine vertikale Scrollbox kann beliebig lang sein, eine horizontale Scrollbox ist auf eine Seite beschränkt. Geben Sie die Höhe des scrollbaren Layouts im Feld **Höhe** ein.
- Wenn Sie ein vorhandenes Layout im aktiven Projekt als scrollbares Layout verwenden möchten, klicken Sie auf **Layout verknüpfen** und wählen den Namen dieses Layouts aus dem Dropdown-Menü **Layout**. Die Größe des ausgewählten Rahmens wird an das Layout angepasst.

7. Klicken Sie auf **Weiter**. Die Palette **HTML5** zeigt folgende Einstellelemente:



Einstellelemente für Scrollzonen in der Palette **HTML5**

8 Legen Sie die Standardposition der Scrollbar fest:

- Wählen Sie **Oben** oder **Unten**, wenn vertikal gescrollt werden soll.
- Wählen Sie **Links** oder **Rechts**, wenn horizontal gescrollt werden soll.

9 Wenn Sie wünschen, dass Rollbalken verdeutlichen, dass der Bereich gescrollt werden kann, markieren Sie **ScrollBar zeigen**.

10 Um automatisch Pfeile darzustellen, die die Richtung des möglichen Scrollens der Scrollzone angeben, markieren Sie **Automatische Pfeile**.

11 Um das scrollbare Layout zu bearbeiten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Bearbeiten** unter **Layoutreferenz**.

12 Klicken Sie auf ein anderes Objekt oder auf einen leeren Bereich im Layout, um das Konfigurieren der Scrollzone zu beenden.

Hinzufügen eines zoombaren Bildes zu einer App Studio Ausgabe

Ein zoombares Bild wird zunächst in einem Rahmen angezeigt, nach einem doppelten Antippen füllt es jedoch den gesamten Bildschirm. Sie können dieses Feature verwenden, um einem Bild einen animierten Ken-Burns-Effekt (Schwenken und Zoomen) hinzuzufügen oder das Zoomen und Schwenken für dieses Bild direkt in seinem Rahmen zu ermöglichen.

App Studio Ausgaben unterstützen interaktive Bilder in den Formaten PNG, JPEG, GIF, TIFF und EPS. So fügen Sie einer App Studio Ausgabe ein interaktives Bild hinzu:

1 Markieren Sie den Bildrahmen mit dem Bild, für das das Zoomen ermöglicht werden soll.

2 In der Palette **HTML5** klicken Sie dann auf **Bildzoom**.



Einstellungen für Bildzoom

3 Wenn Sie dies wünschen, geben Sie in das Feld **Name** einen Namen für das zoombare Bild ein. Dieser Name wird im Bereich **Interaktive Objekte** unten in der Palette angezeigt.

4 Falls Sie wünschen, dass das zoombare Bild anfangs unsichtbar ist, markieren Sie **Anfangs verborgen**.

5 Um dem Anwender das Hin- und Herschalten zwischen der beschnittenen Ansicht und der Vollbildansicht durch doppeltes Tippen auf den Bildschirm zu ermöglichen, markieren Sie **Vollbild zulassen**.

6 Um dem Anwender mit Pinch-Gesten ein Ein- und Auszoomen zu ermöglichen, markieren Sie **Pinch-Zoom zulassen**.

7 Um dem Anwender das Schwenken im Bild mit einem Finger zu ermöglichen, markieren Sie **Schwenken zulassen**.

8 Wenn das Bild am Beginn der Darstellung schwenken und/oder zoomen soll, markieren Sie **Schwenken und Zoomen animieren**.

- **Dauer**: Erlaubt das Einstellen der Dauer des Schwenks/Zooms. Am Ende dieses Zeitraumes wird das Dia gestoppt und bleibt in seiner Endposition, bis das nächste Dia angezeigt wird.

- **Start** und **Stop**: Diese Schaltflächen erlauben es, den Anfangs- und End-Beschnitt einzustellen. Klicken Sie auf **Start** und skalieren/positionieren Sie das Bild für die Startposition. Klicken Sie nun auf **Stop** und skalieren/positionieren Sie das bild für die Endposition.

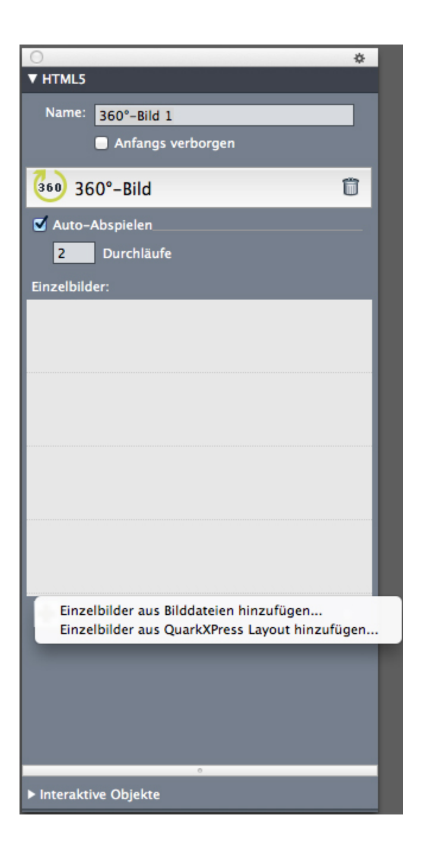
9. Klicken Sie auf ein anderes Objekt oder auf einen leeren Bereich im Layout, um das Konfigurieren des zoombaren Bildes zu beenden.

Hinzufügen eines 360°-Bildes zu einer App Studio Ausgabe

Ein Benutzer hat die Möglichkeit, eine Reihe von Bildern zu kombinieren, die an festen Intervallen um ein Objekt herum aufgenommen wurden, und damit ein einziges interaktivies Bild zu erstellen. Das 360°-Bild kann sich automatisch drehen und der Benutzer kann das Bild festhalten und es an einen beliebigen Blickwinkel drehen.

App Studio Ausgaben unterstützen interaktive Bilder in den Formaten PNG, JPEG, GIF, TIFF und EPS. So fügen Sie einer App Studio Ausgabe ein 360°-Bild hinzu:

1. Markieren Sie den Bildrahmen, der das 360°-Bild enthalten soll.
2. In der Palette **HTML5** klicken Sie dann auf **360°-Bild**.



Die Steuerelemente von „360°-Bild"

3. Wenn Sie dies wünschen, geben Sie in das Feld **Name** einen Namen für das 360°-Bild ein. Dieser Name wird im Bereich **Interaktive Objekte** unten in der Palette angezeigt.
4. Falls Sie wünschen, dass das 360°-Bild anfangs unsichtbar ist, markieren Sie **Anfangs verborgen**.

5 Soll sich das 360°-Bild anfangs automatisch drehen, markieren Sie **Automatisch Abspielen**.

- **Durchläufe**: Damit geben Sie an, wie oft das sich 360°-Bild automatisch drehen soll.

Nachdem sich das Bild mit der angegebenen Anzahl von automatischen Durchläufen gedreht hat, kann der Benutzer das 360°-Bild manuell drehen.

6 Klicken Sie auf die Schaltfläche , um Einzelbilder zu dem 360°-Bild hinzuzufügen.

- **Einzelbilder aus Bilddateien hinzufügen**: Damit können Sie Bilddateien als Einzelbilder zum 360°-Bild hinzufügen. Verwenden Sie Bilddateien in den Formaten PNG, JPEG, TIFF, PDF und EPS. Sie können die Umschalttaste oder Befehlstaste/Strg verwenden, um mehrere Dateien auszuwählen.
- **Einzelbilder aus QuarkXPress Layout hinzufügen**: Zeigt die Dialogbox **Einzelbilder aus Layout hinzufügen** an. Mithilfe dieser Dialogbox fügen Sie Seiten eines QuarkXPress Layouts als separates Einzelbild zu dem 360°-Bild hinzu. Sie können ein neues Layout erstellen oder Seiten aus einem vorhandenen Layout verwenden.

7 Zum Bearbeiten eines einzelnen Einzelbildes markieren Sie es und klicken auf die Schaltfläche **Bearbeiten** .

Arbeiten mit Interaktivitäts-Aktionen

Mithilfe von Aktionen können Sie Objekten in einem Layout Interaktivität hinzufügen, das Sie später als App Studio App exportieren werden. Die verfügbaren Aktionen sind:

- **Keine Aktion**: Die Standardaktion. Keine Aktion.
- **Gehe zu URL**: Navigiert zu einer URL, wenn der Anwender das ausgewählte Objekt berührt.
- **Gehe zu Seite**: Springt zu einer anderen Seite. Weitere Informationen finden Sie unter "*Erstellen der Aktion Gehe zu Seite*".
- **Gehe zur nächsten Seite**: Springt zur nächsten Seite.
- **Gehe zur vorherigen Seite**: Springt eine Seite zurück.
- **Gehe zur ersten Seite der Ausgabe**: Springt zur ersten Seite der Ausgabe.
- **Gehe zu Dia**: Zeigt das angegebene Dia der entsprechenden Diashow an.
- **Nächstes Dia**: Zeigt das nächste Dia der entsprechenden Diashow an.
- **Vorheriges Dia**: Zeigt das vorherige Dia der entsprechenden Diashow an.
- **Objekt abspielen**: Startet das Abspielen des angegebenen Audio- oder Videoobjekts.
- **Objekt pausieren (Umschaltung)**: Pausiert das Abspielen des angegebenen Audio- oder Videoobjekts oder setzt es fort.
- **Sounddatei abspielen**: Erlaubt das Abspielen einer Sounddatei. Weitere Informationen finden Sie unter "*Erstellen einer Aktion Sounddatei abspielen*".

- **Sounddateien pausieren (Umschaltung)**: Erlaubt das Pausieren und Wiederaufnehmen der Wiedergabe aller Sounddateien.
- **Popup zeigen**: Erlaubt die Darstellung eines Popup. Weitere Informationen finden Sie unter "*Erstellen einer Aktion Popup zeigen*".
- **Popup verbergen**: Erlaubt das Verbergen des gegenwärtig angezeigten Popups.
- **Objekt zeigen**: Erlaubt das Anzeigen des angegebenen Objekts (falls es verborgen ist).
- **Objekt verbergen**: Erlaubt das Verbergen des angegebenen Objekts (falls es sichtbar ist).
- **Öffnen**: Erlaubt das Öffnen und Anzeigen von Dateien innerhalb Ihrer Anwendung. Diese müssen in einem Format vorliegen, das das Gerät darstellen kann. Sie können zum Beispiel eine PDF-Datei auf einem Gerät, das die Anzeige von PDF-Dateien unterstützt, öffnen und innerhalb Ihrer App anzeigen.

Erstellen der Aktion Gehe zu Seite

Eine Aktion des Typs **Gehe zu Seite** erlaubt es dem Anwender, zu einer anderen Seite zu springen. So erstellen Sie eine Aktion **Gehe zu Seite**:

1. Rufen Sie im App Studio Publishing Portal den Artikel auf, der die Zielseite enthält.
2. Klicken Sie im Miniaturbild des Artikels auf die Schaltfläche **Bearbeiten**. Die Dialogbox **Inhalt bearbeiten** wird, einschließlich der ID des Artikels, in diesem Format angezeigt:

   ```
   [AusgabeName]_XX/X
   ```

   Wenn Ihre Ausgabe beispielsweise "MeineAusgabe" heißt, könnte das so aussehen:

   ```
   MeineAusgabe_01/1
   ```

3. Wählen Sie in QuarkXPress **Gehe zu Seite** im Dropdown-Menü **Aktion**.



4. Geben Sie die Artikel-ID in das Feld **Artikel-ID** ein.
5. Geben Sie die absolute Seitenzahl der Zielseite in das Feld **Seite** ein. (Beispiel: Geben Sie 2 ein, um zur zweiten Seite im Zielartikel zu springen.)

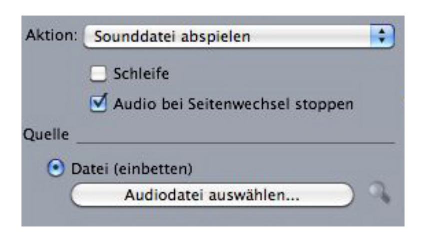
Erstellen einer Aktion Sounddatei abspielen

Die Aktion **Sounddatei abspielen** ermöglicht das Abspielen einer Sounddatei.

➡ App Studio Ausgaben unterstützen nur .mp3 Dateien.

So erstellen Sie eine Aktion **Sounddatei abspielen**:

1. Wählen Sie **Sounddatei abspielen** im Dropdown-Menü **Aktion**.



2 Wenn der Sound immer von neuem abgespielt werden soll, wählen Sie **Schleife**.

3 Falls der Sound gestoppt werden soll, wenn der User zu einer anderen Seite navigiert, markieren Sie **Audio bei Seitenwechsel stoppen**.

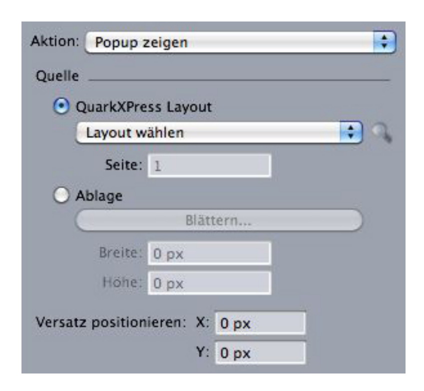
4 Um den Speicherort der Audiodatei anzugeben, klicken Sie auf **Datei (Einbetten)** und dann auf die Schaltfläche. Wählen Sie nun die Audiodatei.

Erstellen einer Aktion Popup zeigen

Eine Aktion **Popup zeigen** erlaubt die Anzeige einer Popup-Ansicht, die entweder die Inhalte eines QuarkXPress Layout in derselben Projektdatei oder die Inhalte einer externen Datei enthält. Wenn Sie ein QuarkXPress Layout wählen, sollte jede Interaktivität in diesem Layout im Popup funktionieren. Wenn Sie die Darstellung einer externen Datei wünschen, können Sie jede beliebige Datei wählen, die sich im nativen mobilen Browser Ihres Gerätes darstellen lässt.

So erstellen Sie eine Aktion **Popup zeigen**:

1 Wählen Sie **Popup zeigen** aus dem Dropdown-Menü **Aktion**.



2 Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- Um die Inhalte eines anderen QuarkXPress Layouts darzustellen, klicken Sie auf **QuarkXPress Layout** und wählen Sie das Ziellayout aus dem Dropdown-Menü oder wählen Sie **Neues Layout erstellen** und erzeugen Sie ein neues Layout. Geben Sie eine Seitenzahl in das Feld **Seite** ein, um anzugeben, welche Seite im Popup angezeigt werden soll. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Bearbeiten** , um das Layout aufzurufen.
- Um den Inhalt einer externen Datei anzuzeigen, klicken Sie auf **Ablage/Datei**und dann auf **Durchsuchen**. Navigieren Sie nun zu der gewünschten Datei und geben Sie die Breite und Höhe an, mit der sie dargestellt werden soll. Verwenden Sie die Werte für **Breite** und **Höhe**, um die Größe festzulegen, mit der die Datei angezeigt werden soll. Wenn Sie eine externe Datei verwenden, enthält das Popup eine eingebaute Schaltfläche zum Schließen.

3 Für einen Versatz der Inhalte des Popups geben Sie Werte in die Felder **Positionsversatz** ein.

Text in App Studio Layouts

Standardmäßig werden Textrahmen in App Studio Layouts so eingestellt, dass sie als HTML-Text exportiert werden. Auf diese Weise können sie durchsucht und markiert werden. Dies bedeutet aber auch, dass sich einige der anspruchsvolleren Einstellungen für Text (z. B. Unterschneidungen, Spationierungen, Silbentrennung und Grundlinienversatz) auf Text in solchen Rahmen nicht anwenden lassen.

Falls Sie die umfassende typografische Kontrolle über den Text in einem Rahmen wünschen, wählen Sie **Objekt** > **Modifizieren** und aktivieren die Option **Bei Export in Grafik konvertieren**. Der Rahmen wird nun nicht als Text, sondern als Bild exportiert, daher kann der Text nun nicht mehr durchsucht oder markiert werden. Dafür lässt er sich jedoch genau nach Ihrem Wunsch präsentieren.

Da die Einstellungen für den automatischen Zeilenabstand im WebKit sich von denen in QuarkXPress unterscheiden, sollte es vermieden werden, automatische Zeilenabstände in App Studio Layouts zu verwenden. Um eine größtmögliche Ähnlichkeit zwischen den Zeilenabständen im Layout und auf dem Gerät zu erreichen, verwenden Sie in App Studio Layouts stets Werte für absolute Zeilenabstände.

Ostasiatische Funktionen in App Studio Layouts

Textfunktionen aus dem ostasiatischen Funktionsumfang sind nur verfügbar, wenn Sie die Vorgabe Ostasiatisch aktiviert haben (**QuarkXPress/Bearbeiten** > **Vorgaben** > **Ostasiatisch**).

Dieses Kapitel beschreibt die ostasiatischen Funktionen, die in einem App Studio Layout angewendet werden können.

Ausführlichere Informationen über die Anwendungen von ostasiatischen Textfunktion finden Sie in „Text und Typographie" in Ihrer *Anleitung zu QuarkXPress*.

Verwenden von Ersatz-Schriften

Wenn die Option Fallback-Schrift aktiviert ist und die Anwendung auf ein Zeichen stößt, das in der aktuellen Schrift nicht verfügbar ist, durchsucht sie die aktiven Schriften des Systems, um eine Schrift zu finden, die das Zeichen enthält. Wird beispielsweise am Texteinfügepunkt Helvetica verwendet und Text eingefügt oder importiert, der ein Kanji-Zeichen enthält, könnte die Anwendung dieses Zeichen in einer Hiragino-Schrift anzeigen. Falls die Anwendung keine aktive Schrift findet, die das Zeichen enthält, wird es dennoch als Kästchen oder Symbol dargestellt.

Die Schriftenrückstufung ist als Anwendungsvorgabe implementiert, d. h. dass die Funktion für Ihr Exemplar von QuarkXPress entweder ein- oder ausgeschaltet ist. Die Funktion ist standardmäßig aktiviert, aber falls Sie sie ausschalten möchten, deaktivieren Sie **Font Fallback** in der Fensterfläche **Font Fallback** der Dialogbox **Vorgaben** (**QuarkXPress/Bearbeiten** > **Vorgaben**).

Festlegen der Textlaufrichtung

Sie haben die Möglichkeit Text so zu positionieren, dass er von links nach rechts und von oben nach unten oder von oben nach unten und von rechts nach links läuft. Zum Festlegen der Textlaufrichtung wählen Sie **Stil** > **Textlaufrichtung** und anschließend **Horizontal** oder **Vertikal**.

Arbeiten mit gruppierten Zeichen

Verwenden Sie die Dialogbox **Zeichen gruppieren** (Menü **Stil**), um eine Gruppe horizontaler Zeichen (z. B. lateinische Zeichen) in einer vertikalen Textzeile einzufügen. Gruppierte Zeichen werden stets horizontal angezeigt und am Ende einer Zeile nicht umbrochen. So gruppieren Sie ausgewählte Zeichen:

1. Wählen Sie **Stil** > **Zeichen gruppieren**.
2. Wählen Sie **Vertikal** oder **Horizontal** im Dropdown-Menü **Skalieren** und geben Sie einen Prozentwert in das Feld rechts neben dem Dropdown-Menü **Skalieren** ein.
3. Wenn Sie die Zeichenabstände ändern möchten, geben Sie einen Wert in das Feld **Größe Spationieren/Senden** ein.

➡ **Skalieren** und **Spationieren/Senden** werden nur unterstützt, wenn die Option **Beim Export in Grafik umwandeln** aktiviert ist.

4. Klicken Sie auf **OK**.

Arbeiten mit Rubi Text

Rubi Text verdeutlicht die Bedeutung oder die Aussprache von Basistext. Basistext kann vertikal oder horizontal verlaufen und Rubi Text folgt gewöhnlich seiner Richtung. Rubi Text kann rechts oder links von Basistext in einem vertikalen Text platziert werden und über oder unter dem Basistext in einem horizontalen Text.

➡ Die Platzierung auf der linken Seite in einem vertikalen Text und die Platzierung am unteren Rand in einem horizontalen Text werden nur korrekt abgebildet, wenn der Rahmen als Grafik exportiert wird.

Sie können die Ausrichtung, die Platzierung, die Skalierung, die Schrift, die Farbe, die Opazität, den Tonwert, den Schriftstil und die relative Größe von Rubi Text bearbeiten. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, verschiedene Optionen auszuwählen, mit denen Sie Rubi Text einstellen, der einem nicht im Zusammenhang stehenden Basistext überhängt.

➡ Einige dieser Funktionen sind nur verfügbar, wenn der Rahmen als Grafik exportiert wird.

Verwenden Sie die Dialogbox **Rubi** (Menü **Stil**), das Register **Home/Zeichenattribute** der **Maßpalette** oder ein Kontextmenü, um Rubi Text zu einem markierten Basistext hinzuzufügen.

Automatisches Rubi kann mithilfe folgender Tastaturbefehle angewendet werden:

- *(Mac OS X)* `Befehl+Wahl+Umschalt+R`

- *(Windows)* `Strg+Alt+Umschalt+R`

Hinzufügen von Betonungszeichen

Um ein Betonungszeichen auf ein Zeichen anzuwenden, wählen Sie das Zeichen aus und gehen zum Register **Zeichen/Zeichenattribute** der **Maßpalette**; klicken Sie auf das Symbol **Textstile** und wählen Sie das Dropdown-Menü **Betonungszeichen** an, um die Optionen für Betonungszeichen anzuzeigen. Klicken Sie anschließend auf eine der Optionen. Diese Optionen sind auch im Register **Home/Classic** der **Maßpalette** und unter **Stil** > **Schriftstil** verfügbar.

Arbeiten mit Mojigumi-Sets und -Klassen

Mithilfe der Mojigumi-Funktionalität haben Sie die Möglichkeit, Abstände für einzelne Interpunktionszeichen einzustellen, wenn diese an bestimmten Stellen vorkommen. Dazu müssen Sie eine *Mojigumi-Zeichenklasse* und ein *Mojigumi-Set* auswählen oder erstellen.

- Eine *Mojigumi-Zeichenklasse* ist eine benannte Gruppe von Interpunktionszeichen, die stets mit bestimmten Abständen versehen sein sollen.
- Ein *Mojigumi-Set* ist eine Gruppe von Abstandspezifikationen, die auf der Breite der Geviertrahmen der Zeichen basieren. Ein Mojigumi-Set kann beispielsweise vorschreiben, dass eine öffnende Interpunktion mit einem festen Abstand halber Breite gesetzt werden soll, wenn sie am Anfang der Zeile steht, und dass eine schließende Interpunktion einen Abstand voller oder halber Breite verwenden soll, wenn sie am Zeilenende steht. Jedes Mojigumi-Set ist mit einer Mojigumi-Zeichenklasse verknüpft.

Sie benutzen die Mojigumi-Funktionalität, indem Sie einem Absatz ein Mojigumi-Set zuweisen. Die Einstellungen des Mojigumi-Sets werden auf die Zeichen in der verknüpften Mojigumi-Zeichenklasse angewendet.

Wenn Sie beispielsweise nicht möchten, dass eine Klammer die gesamte Breite eines Geviertrahmens ausfüllt, wenn sie zwischen zwei Zeichen mit voller Breite steht, können Sie eine Mojigumi-Zeichenklasse erstellen, die Klammern enthält, und anschließend in den Einstellungen des Mojigumi-Sets angeben, dass diese Zeichen immer eine halbe Geviertbreite ausfüllen sollen, wenn sie zwischen zwei Zeichen mit voller Geviertbreite stehen.

➡ Mojigumi-Funktionen sind nur verfügbar, wenn der Rahmen als Grafik exportiert wird.

Arbeiten mit Gruppen geschützter Zeichen

Geschützte Zeichen sind Zeichen, die nicht am Anfang oder am Ende einer Zeile stehen können und die außerdem an Zeilenumbrüchen nicht voneinander getrennt werden können. Die Dialogbox **Gruppen geschützter Zeichen** (**Bearbeiten** > **Gruppen geschützter Zeichen**) enthält geschützte Standardzeichensätze für **Japanisch – Stark**, **Japanisch – Schwach**, **Standard-Koreanisch**, **Standard vereinfachtes Chinesisch** und **Standard traditionelles Chinesisch**.

So erstellen Sie Gruppen geschützter Zeichen:

1. Wählen Sie **Bearbeiten > Gruppen geschützter Zeichen**. Die Dialogbox **Gruppen geschützter Zeichen** wird aufgerufen.
2. Klicken Sie auf **Neu**.
3. Geben Sie den Namen im Feld **Name** ein.
4. Geben Sie die entsprechenden Zeichen in die Felder **Zeichen, die nicht am Anfang einer Zeile stehen können**, **Zeichen, die nicht am Ende einer Zeile stehen können** **Nicht trennbare Zeichen** ein.
5. Klicken Sie auf **OK**.
6. Klicken Sie auf **Sichern**.

➡ Um eine Gruppe geschützter Zeichen auf einen Absatz anzuwenden, wählen Sie eine Option aus dem Dropdown-Menü **Geschützter Zeichensatz** in der Dialogbox **Silbentrennung & Blocksatz bearbeiten** (**Bearbeiten > S&B > Bearbeiten**).

Schriften in App Studio Layouts

Wenn Sie einen Textrahmen nicht in eine Grafik umwandeln (siehe „*Text in App Studio Layouts*"), müssen Sie sicherstellen, dass Sie Schriften verwenden, die auf den Geräten verfügbar sind, auf denen sie dargestellt werden sollen. Eine Liste der unter iOS unterstützten Schriften finden Sie unter *http://iosfonts.com*. Android-Geräte unterstützen standardmäßig nur Droid Serif, Droid Sans und Droid Sans Mono, es können jedoch weitere Schriften installiert werden.

➡ Wenn Sie Layouts in App Studio hochladen, können Sie nun eigene Schriften verwenden, wenn diese im TTF- oder OTF-Format vorliegen. Diese werden beim Upload eingebettet und können deshalb in Ihrer App dargestellt werden. Durch die Einbettung großer Schriftdateien wird die Dateigröße Ihres App Inhalts allerdings wesentlich zunehmen.

➡ iOS Geräteschriften werden standardmäßig nicht hochgeladen. Um das zu ändern, können Sie die Datei „StandardFontList.xml" im Ordner `Installationsspeicherort von QuarkXPress 10/XTensions/AppStudio` bearbeiten.

Hyperlinks in App Studio Layouts

Um einen Hyperlink auf Text anzuwenden, markieren Sie ihn und verwenden Sie die Palette **Hyperlinks** (weitere Informationen finden Sie in der *Anleitung zu QuarkXPress*).

Um einen ganzen Rahmen mit einem Hyperlink zu versehen, markieren Sie ihn und verwenden Sie die Palette **HTML5** (siehe "*Hinzufügen einer Schaltfläche zu einer App Studio Ausgabe*").

Gruppen in App Studio Layouts

Wenn mehrere einander überlappende Bildrahmen und grafische Textrahmen vorhanden sind, können Sie den Export unter Umständen verschlanken, indem Sie die Rahmen gruppieren und für die Gruppe **Bei Export in Grafik konvertieren** (**Objekt > Modifizieren**) wählen. Wenn Sie solche Rahmen nicht gruppieren, werden alle als einzelne HTML-Elemente exportiert. Wenn Sie sie jedoch gruppieren, wird ein einziges Grafikobjekt exportiert.

Synchronisieren von Inhalten für unterschiedliche Ausrichtungen

Die in diesem Abschnitt beschriebenen Befehle erlauben das Synchronisieren des Inhaltes einer Seite für die unterschiedlichen Layouts einer Layoutfamilie. Wenn Sie zum Beispiel auf Seite 2 eines vertikalen Layouts für das iPad ein Inhaltsverzeichnis erstellen, können Sie mithilfe der hier beschriebenen Befehle dieses Inhaltsverzeichnis automatisch in mehrfach genutzte Inhalte umwandeln und es auf Seite 2 des horizontalen Layouts für das iPad und/oder des vertikalen Layouts für das Galaxy Tab kopieren. Der Inhalt muss in den anderen Layouts möglicherweise neu positioniert und in seiner Größe verändert werden, aber diese Befehle automatisieren den Prozess, mit dem Sie Inhalte in die entsprechenden Seiten der einzelnen Geräte und in unterschiedliche Ausrichtungen bringen und sie tragen dazu bei, dass Inhalte auf allen Seiten, auf denen sie erscheinen, konsistent sind.

Weitere Informationen zu mehrfach genutzten Inhalten finden Sie unter "Arbeiten mit mehrfach genutzten Inhalten" in Ihrer *Anleitung zu QuarkXPress*. Um zu verstehen, wie die unten beschriebenen Befehle funktionieren, müssen Sie zunächst verstehen, wie mehrfach genutzte Inhalte funktionieren.

Objekt > In andere Layouts kopieren: Dieser Befehl wandelt alle ausgewählten Rahmen in mehrfach genutzte Inhalte um und platziert Kopien dieser Rahmen auf derselben Seite anderer Layouts der Layoutfamilie. Mit dem Untermenü dieses Befehls können Sie die Art und Weise präzisieren, mit der dies geschieht:

- **Gleiche Position**: Setzt die Kopien, wenn möglich, in dieselbe Position relativ zur linken, oberen Ecke der Seite. Diese Option kopiert Objekte in alle anderen Layouts der Layoutfamilie.
- **Relative Positionierung verwenden**: Setzt die Kopien in dieselbe Position relativ zur Seitengröße und zum Gesamtumriss. Diese Option kopiert Objekte in alle anderen Layouts der Layoutfamilie.

Aktualisieren fehlender Dateien

Mehrere fehlende digitale Dateien können nun im Dialog **Verwendung** auf einmal aktualisiert werden.

Prüfen der Verwendung von Digital Publishing Assets

Um sehen zu können, welche Assets in der App Studio Interaktivität des aktiven Layouts verwendet werden, rufen Sie den Bereich **Digital Publishing** der Dialogbox **Verwendung** auf (Menü **Hilfsmittel**). Wie der Bereich **Bilder** für Bilder listet der Bereich **Digital Publishing** die Seitenzahlen für alle Assets des digitalen Publishing im Layout auf (ein Kreuzsymbol oder PB bedeutet Montagefläche). Außerdem ist eine Spalte **Art** vorhanden, die den Assettyp anzeigt und eine Spalte **Quelle** gibt an, ob das Asset eine Datei oder ein Ordner ist. Wenn Sie weitere Informationen zu dem gewählten Asset wünschen, erweitern Sie unten den Bereich **Weitere Informationen**.

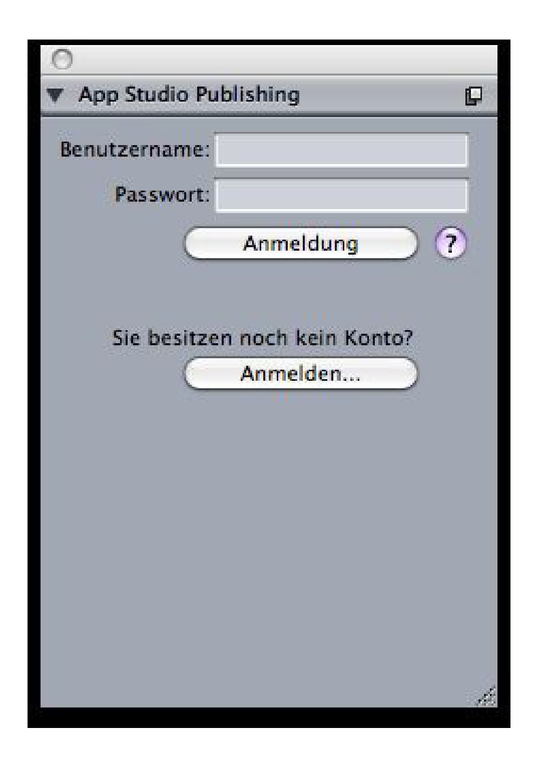
Exportieren eines App Studio Artikels

Der Export von App Studio Ausgaben unterscheidet sich von dem anderer Formate. Anstelle des Erstellens einer einzigen lokalen, exportierten Ausgabendatei auf Ihrer Festplatte laden Sie die exportierten Artikel, aus denen eine Ausgabe besteht, zum App Studio Publishing Portal hoch. Nach dem Hochladen eines Artikels auf den Server können Sie eine Vorschau dieses Artikels im App Studio Publishing Portal und in Ihrem Exemplar des App Studio Issue Previewers betrachten. Wenn der Inhalt endgültig feststeht, können Sie ihn Ihren Kunden direkt aus dem App Studio Publishing Portal heraus liefern.

➡ Bevor Sie einen App Studio Artikel exportieren und hochladen können, müssen Sie über ein Konto im App Studio Publishing Portal verfügen. Weitere Informationen finden Sie unter "*Zum Verständnis des App Studio Publishing Portals*" und "*Erstellen einer App Studio Ausgabe*".

So exportieren Sie das aktive Layout als Artikel einer App Studio Ausgabe:

1 Rufen Sie die Palette **App Studio Publishing** auf (Menü **Fenster**).

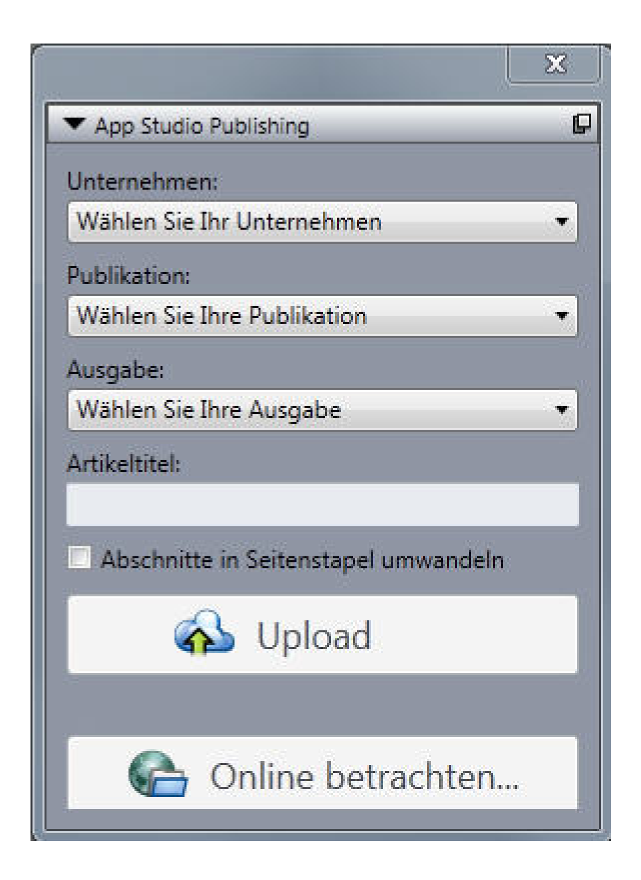


Die Palette **App Studio Publishing** - Loginversion

2. Falls Sie einen Proxyserver verwenden, wählen Sie **Proxyeinstellungen** aus dem Palettenmenü. Die Dialogbox **Proxyeinstellungen** wird angezeigt.

- Um den Proxyserver des Netzwerkes automatisch zu ermitteln, markieren Sie **Proxyeinstellungen für dieses Netzwerk automatisch ermitteln**. Wenn Sie diese Box deaktivieren, müssen Sie die Hostadresse und die Portnummer des Proxyservers manuell eingeben.
- Geben Sie den Usernamen und das Passwort für den Proxyserver ein.
- Klicken Sie auf **OK**.

3. Falls Sie noch nicht das kostenlose Konto im App Studio Publishing Portal besitzen, klicken Sie auf **Anmelden**.
4. Geben Sie Ihren Benutzernamen und das Passwort ein und klicken Sie auf Anmeldung. Aus der Palette **App Studio Publishing** wird die Benutzeroberfläche für den Upload.



Die Palette **App Studio Publishing** - Uploadversion

5. Wählen Sie Ihre Organisation aus dem Dropdown-Menü **Organisation**.
6. Wählen Sie Ihre Publikation aus dem Dropdown-Menü **Publikation**.
7. Wählen Sie die Zielausgabe aus dem Dropdown-Menü **Ausgabe** aus.
8. Geben Sie einen Namen für den Artikel in das Feld **Artikeltitel** ein. Dieser Name wird im Miniaturen-Inhaltsverzeichnis der App angezeigt.
9. Falls Sie Seitenstapel erstellen möchten, markieren Sie optional die Checkbox **Abschnitte in Seitenstapel konvertieren**. Wenn diese markiert ist, wird durch alle Abschnittsanfänge (wie in der Palette **Seitenlayout** definiert) ein neuer Seitenstapel begonnen.
10. Klicken Sie auf **Hochladen**, um den Artikel hochzuladen.
11. Klicken Sie auf **Online betrachten**, um den hochgeladenen Artikel in Ihrem Standard-Webbrowser zu betrachten. Die Ausgabe des Artikels wird in Ihrem Standard-Webbrowser angezeigt.
12. Um die Ausgabe, zu der der Artikels gehört, in der Testumgebung verfügbar zu machen und so eine Vorschau zu ermöglichen, klicken Sie im App Studio Publishing Portal auf **Test**.

Voransicht einer App Studio Ausgabe

Es gibt zwei Möglichkeiten der Vorschau einer App Studio Ausgabe.

Die Quark App Studio Previewer App ist bietet die genaueste Möglichkeit, eine Voransicht Ihrer Ausgaben zu betrachten, Laden Sie diese App aus dem Appstore herunter, starten Sie sie, tippen Sie auf **Publikation ändern** und geben Sie die Anmeldedaten für Ihr App Studio Publishing Portal Konto ein. Wählen Sie nun die Publikation, für die sich sich anmelden möchten.

Von jeder Publikation sind zwei Versionen vorhanden: die veröffentlichte Version und die Testversion. Die Testversion wird zur Verfügung gestellt, damit Sie Ihre Ausgaben auf einem "echten" Gerät testen können, bevor Sie sie freigeben. Eine Ausgabe wird in der Testpublikation nur angezeigt, wenn Sie für diese Ausgabe im App Studio Publishing Portal auf **Test** geklickt haben und sie wird in der regulären Ausgabe nur angezeigt, wenn sie aus dem App Studio Publishing Portal veröffentlicht haben. (Weitere Informationen finden Sie unter "*Veröffentlichen einer App Studio Ausgabe*".)

Die zweite Möglichkeit einer Vorschau Ihrer Ausgaben ist das App Studio Publishing Portal. Sie können auf eine beliebige Ausgabe klicken und sie in einem kompatiblen Webbrowser betrachten. (App Studio unterstützt Google Chrome, Firefox, Safari und andere Browser, die die WebKit Browserengine verwenden. Internet Explorer wird nicht unterstützt.) Sie sollten dies als sekundäre Möglichkeit einer Vorschau Ihrer Ausgaben betrachten, da sich nicht alle Interaktivitätstypen in einem Browser wiedergeben lassen).

Veröffentlichen einer App Studio Ausgabe

Klicken Sie für die entsprechende Ausgabe im App Studio Publishing Portal auf **Veröffentlichen**, um eine App Studio Ausgabe in den Apps Ihrer Kunden verfügbar zu machen. Diese Ausgabe wird automatisch auf den iPads Ihrer Kunden verfügbar.

Erstellen einer App Studio App

In diesem Kapitel wird beschrieben, wie die Einreichung einer App Studio App bei Apple oder für einen Android Appstore vorbereitet wird.

Vorbereitung des Einreichens einer App Studio App bei Apple

Die allgemeine Vorbereitung des Einreichens einer App Studio App bei Apple gestaltet sich folgendermaßen:

1. Erstellen Sie Ihren Apple iOS Developer Account.
2. Ermitteln Sie die Device ID Ihres iPads
3. Erstellen Sie Ihr iOS Development Certificate
4. Erstellen Sie Ihr iOS Distribution Certificate.
5. Registrieren Sie Ihr iPad, damit Sie darauf testen können.
6. Erstellen Sie eine App ID
7. Erstellen Sie ein Development Provisioning Profile.
8. Erstellen Sie ein App Store Distribution Provisioning Profile.
9. Erstellen Sie eine App-Beschreibung.
10. Wenn Sie Ihre Inhalte gegen Berechnung anbieten, richten Sie die In-App-Käufe ein.

Im Folgenden wird dieser Prozess näher erläutert. Weitere Informationen finden Sie im iTunes Connect Developer Guide, der für Apple Developer unter *itunesconnect.apple.com* zur Verfügung steht.

Erstellen Ihres Developer Accounts

Bevor Sie fortfahren können, müssen Sie einen Apple iOS Developer Account einrichten. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

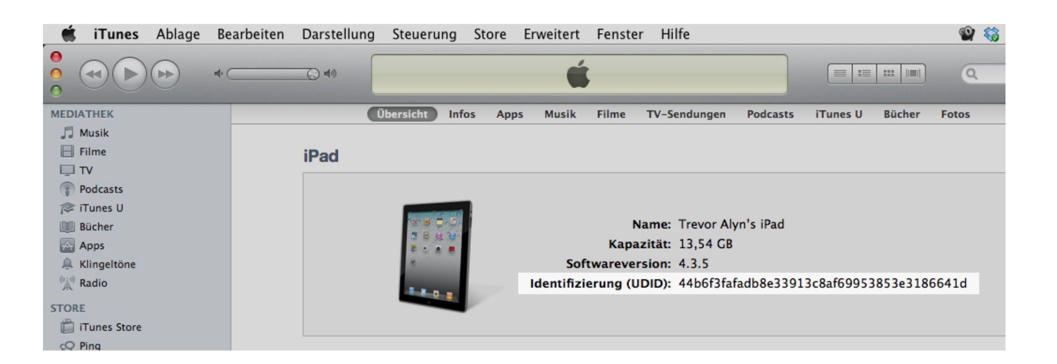
1. Gehen Sie zu *http://developer.apple.com/programs/ios/* und klicken Sie auf **Enroll Now**.
2. Klicken Sie auf **Continue** und führen Sie die Anleitung am Bildschirm durch. Wenn Sie gefragt werden, ob Sie sich als Einzelperson oder als Unternehmen anmelden möchten, treffen Sie die entsprechende Wahl.

3. Gehen Sie auf *itunesconnect.apple.com*, klicken Sie auf **Contracts, Tax, and Banking** und treten Sie in einen iOS® Paid Applications Contract mit Apple ein. Wenn Sie vorhaben, Ihre App oder Ausgaben vom Kunden bezahlen zu lassen, muss dieser Vertrag inklusive gültiger Bankdaten wirksam sein, bevor Sie Ihre App im Apple App Store einreichen.

Ermitteln der Device ID Ihres iPads

Um Ihre App auf dem iPad testen zu können, müssen Sie seine Gerätenummer, die Device ID, angeben (auch: UDID). So ermitteln Sie die UDID Ihres iPads:

1. Verbinden Sie Ihr iPad mit Ihrem Computer.
2. Starten Sie iTunes 7.7 oder neuer.
3. Wählen Sie das iPad in iTunes aus.
4. Klicken Sie auf das Label **Seriennummer**. Das Label ändert sich in **Identifier (UDID)**.



5. Drücken Sie Befehl+C, um die Device ID in die Zwischenablage zu kopieren.
6. Setzen Sie die Device ID in eine Textdatei ein. Es handelt sich um eine sehr lange Codenummer mit Zahlen und Kleinbuchstaben, jedoch ohne Bindestriche oder ähnliche Zeichen.

Erstellen Ihres iOS Development Certificate

Sie müssen ein iOS Development Certificate besitzen, um Apps zu entwickeln und auf einem iPad zu testen. So erstellen Sie dieses Zertifikat:

1. Gehen Sie zu *http://developer.apple.com/devcenter/ios/* und melden Sie sich an.
2. Klicken Sie unter **iOS Developer Program** in der Seitenleiste auf **iOS Provisioning Portal**.
3. Klicken Sie in der linken Seitenleiste auf **Certificates**.
4. Klicken Sie auf das Register **Entwicklung**.
5. Klicken Sie auf **Zertifikat anfordern**.
6. Befolgen Sie die Anleitung auf dem Bildschirm, um Ihr Development Certificate zu erstellen, herunterzuladen und zu installieren.

Erstellen Ihres iOS Distribution Certificate

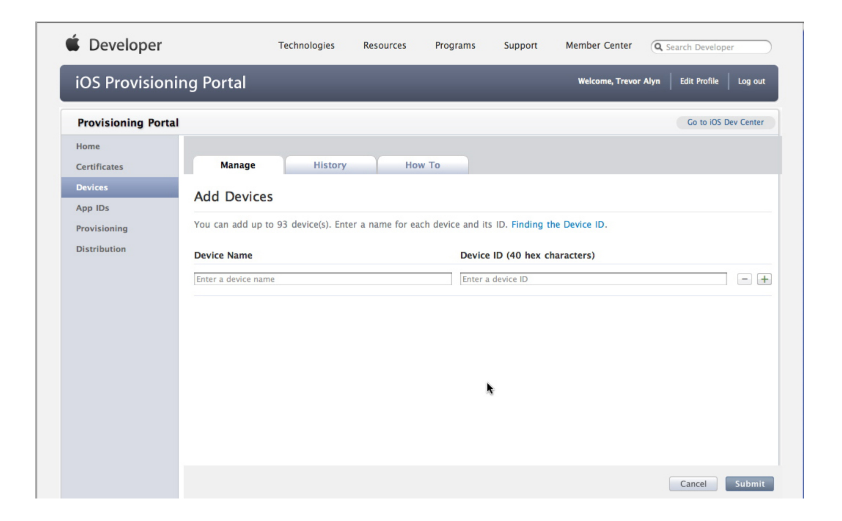
Sie müssen ein iOS Distribution Certificate besitzen, um eine App im App Store einzureichen. So erstellen Sie dieses Zertifikat:

1. Gehen Sie zu *http://developer.apple.com/devcenter/ios/* und melden Sie sich an.
2. Klicken Sie unter **iOS Developer Program** in der Seitenleiste auf **iOS Provisioning Portal**.
3. Klicken Sie in der linken Seitenleiste auf **Certificates**.
4. Klicken Sie auf das Register **Distribution**.
5. Klicken Sie auf **Zertifikat anfordern**.
6. Befolgen Sie die Anleitung auf dem Bildschirm, um Ihr Distribution Certificate zu erstellen, herunterzuladen und zu installieren.

Registrieren von Geräten

Apps können - bis sie im App Store erscheinen - nur auf Geräten ausgeführt werden, auf denen sie dafür registriert sind. So registrieren Sie Ihr iPad zum Testen:

1. Klicken Sie in der linken Seitenleiste auf **Geräte**.
2. Klicken Sie auf **Geräte Hinzufügen**. Der Bildschirm **Geräte hinzufügen** wird angezeigt.



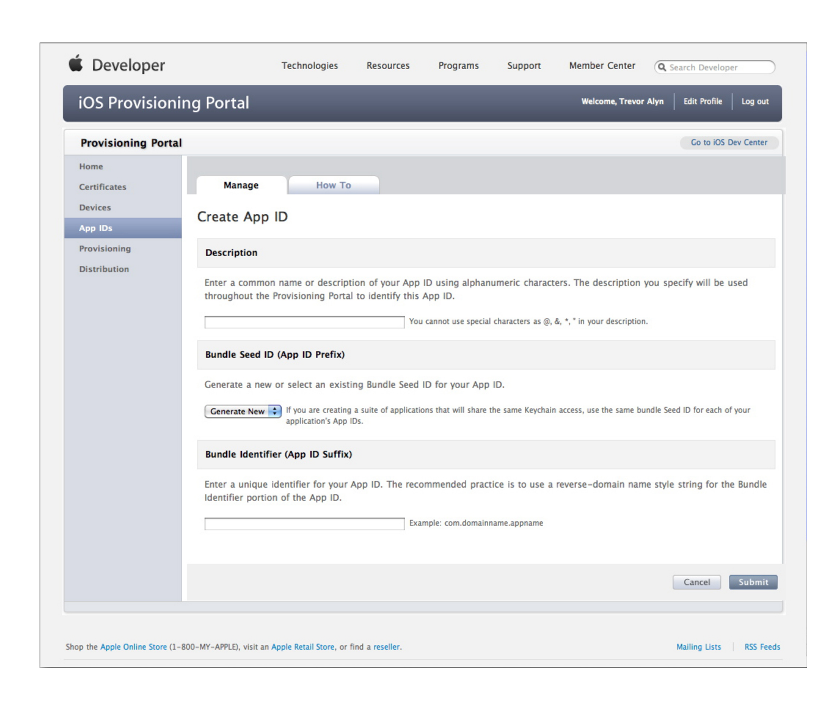
3. Geben Sie in das Feld **Gerätename** einen Namen für Ihr iPad ein (z. B. "Brittas iPad") und fügen Sie die UDID des iPad in das Feld **Device ID** ein.
4. Um ein weiteres Gerät hinzuzufügen, klicken Sie auf die Schaltfläche + rechts des Feldes **Device ID**.
5. Klicken Sie auf **Absenden**.

Erstellen einer App ID

Jede App muss eine nur einmal vorkommende App ID besitzen. So erzeugen Sie Ihre App ID:

1 Klicken Sie in der linken Seitenleiste auf **App IDs**. Der Bildschirm **App IDs** wird angezeigt.

2 Klicken Sie auf **Neue App ID**. Der Bildschirm **App ID erstellen** wird angezeigt.



3 Geben Sie den Namen Ihrer App in das Feld **Beschreibung** ein. Beachten Sie, dass dies NICHT der Name ist, der für die App im App Store angezeigt wird.

4 Lassen Sie das Dropdown-Menü **Bundle Seed ID (App ID Prefix)** auf **Generate New** eingestellt.

5 Geben Sie in das Feld **Bundle Identifier (App ID Suffix)** einen eindeutigen Identifier für ihre App im Format `com.[name ihrer organisation].[name ihrer app]` ein. Wenn die App beispielsweise für 123 Productions erstellt wird, könnte der Bundle Identifier `com.123productions.123magazine` lauten.

➡ Bei Bundle IDs werden Klein- und Großschreibung unterschieden.

6 Klicken Sie auf **Absenden**.

Einrichten für Push-Benachrichtigungen

Sie können Push-Benachrichtigungen verwenden, um Ihre Kunden darüber zu informieren, wenn eine neue Ausgabe Ihrer Publikation verfügbar wird.

➡ Dies muss vor der Erstellung von Provisioning Profiles geschehen. (Weitere Informationen hierzu finden Sie in den beiden nachfolgenden Themen.)

Das Einrichten für Push-Benachrichtigungen:

1 Klicken Sie in der linken Seitenleiste auf **App IDs**. Der Bildschirm **App IDs** wird angezeigt.

2. Klicken Sie auf den Namen der App, für die Sie Benachrichtigungen aktivieren möchten. Der Bildschirm **Configure App ID** wird angezeigt.
3. Markieren Sie **Enable for Apple Push Notification Service**.

➡ Markieren Sie nicht **Enable for iCloud**, **Enable for Passes**, **Enable for Data Protection** oder **Enable for Game Center**.

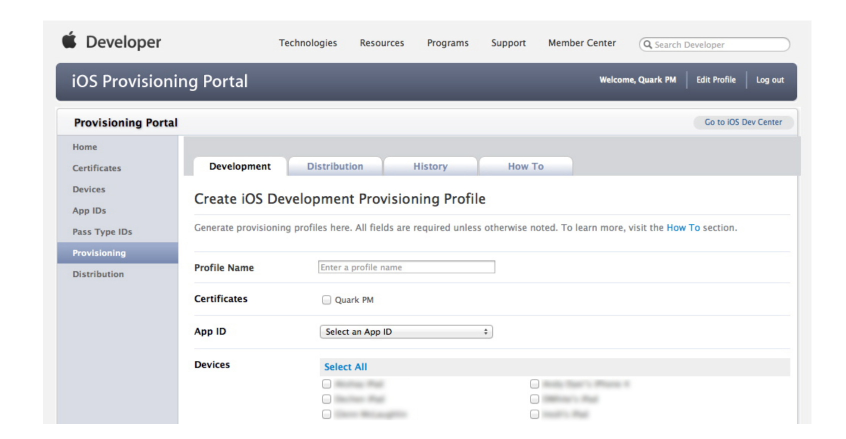
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Configure** für **Development Push SSL Certificate**. Der Bildschirm **Apple Push Notification Service SSL Certificate Assistant** erscheint.
5. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Sie werden aufgefordert, ein Certificate Signing Request zu erzeugen, es im Bildschirm **Apple Push Notification Service SSL Certificate Assistant** hochzuladen und ein Apple Push Notification Service SSL Certificate herunterzuladen. Diese Datei sollte einen Namen wie "aps_development_identity.cer" besitzen.
6. Doppelklicken Sie auf das Zertifikat, um es zu installieren.
7. Wiederholen Sie die letzten drei Schritte für **Production Push SSL Certificate**.
8. Starten Sie die Anwendung Keychain Access (Anwendungen > Hilfsmittel) und klicken Sie in der Liste links auf **My Certificates**. Eine Liste der Zertifikate wird angezeigt.
9. Erweitern Sie das Zertifikat **Apple Development iOS Push Services**. Es wird ein Schlüsselsymbol angezeigt.
10. Markieren Sie **Apple Production iOS Push Services** und die Zeile mit dem Schlüsselsymbol.
11. Führen Sie einen Control-Klick auf die beiden markierten Zeilen aus und wählen Sie **2 Objekte exportieren**. Sichern Sie anschließend die Objekte im Format Personal Information Exchange (.p12) unter dem Dateinamen `myapp_development_push.p12`. Geben Sie kein Passwort ein. Wenn eine Dialogbox Sie darüber informiert, dass Keychain Access einen Key exportieren möchte, geben Sie Ihr Anmeldepasswort ein und klicken auf **Zulassen**.
12. Wiederholen Sie die letzten drei Schritte für **Apple Production iOS Push Services** und sichern Sie die .p12 Datei als `myapp_production_push.p12`.
13. Richten Sie ein Konto bei Urban Airship (*http://urbanairship.com/*) ein. Sie werden dieses Konto für den Versand Ihrer Push-Benachrichtigungen verwenden.
14. Halten Sie die .p12 Dateien griffbereit. Sie werden sie benötigen, wenn Sie Ihre App-Anforderung im App Studio Publishing Portal einreichen. Weitere Informationen finden Sie unter "*Anfordern einer App Studio App*".

Erstellen eines Development Provisioning Profiles

Sie müssen ein Development Provisioning Profile besitzen, um Ihre App auf einem nicht simulierten ("echten") iPad auszuführen. So erstellen Sie ein Development Provisioning Profile:

1. Klicken Sie in der linken Seitenleiste auf **Provisioning**.
2. Klicken Sie auf das Register **Entwicklung**.

3 Klicken Sie auf **Neues Profil**.



4 Geben Sie in das Feld **Profile Name** "[Appname] Ad Hoc Provisioning Profile" ein.

5 Markieren Sie im Bereich **Zertifikate** die Checkbox Ihres Zertifikats.

6 Wählen Sie die App ID Ihrer App aus dem Dropdown-Menü **App ID**.

7 Klicken Sie im Bereich **Geräte** auf **Alle auswählen** oder auf die Geräte, auf denen Sie testen möchten.

8 Klicken Sie auf **Absenden**. Der Bildschirm **Development Provisioning Profiles** wird angezeigt.

9 Bevor Sie das Development Provisioning Profile herunterladen können, müssen Sie die Seite neu laden. Nach dem erneuten Laden der Seite sollte die Schaltfläche **Download** für das soeben erzeugte Development Provisioning Profile verfügbar sein.

10 Klicken Sie auf **Download**, um das Development Provisioning Profile auf Ihren Desktop herunterzuladen. Diese Datei besitzt einen Namen wie "App_Name_Development_Provisioning_Profile.mobileprovision".

11 Doppelklicken Sie auf die heruntergeladene Datei, um sie zu installieren.

12 Bewahren Sie die Datei .mobileprovisioning auf. Sie werden Sie beim Anfordern Ihrer App benötigen.

Erstellen eines App Store Provisioning Profile

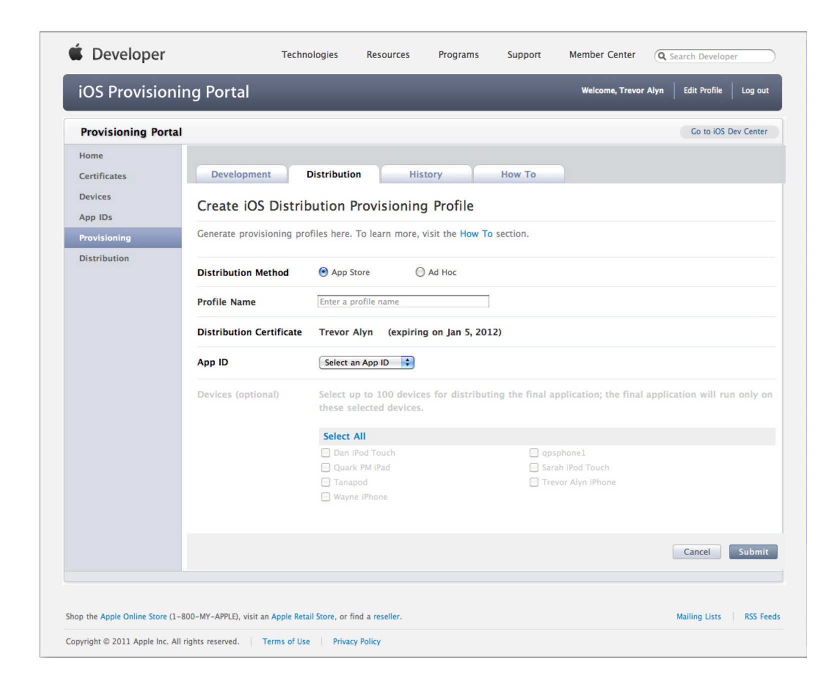
Sie müssen ein App Store Distribution Provisioning Profile besitzen, um eine App zum Einreichen im App Store aufzubauen. So erstellen Sie ein App Store Provisioning Profile:

1 Klicken Sie in der linken Seitenleiste auf **Provisioning**.

2 Klicken Sie auf das Register **Distribution**.

3 Klicken Sie auf **Neues Profil**.

4 Klicken Sie unter **Distributionsmethode** auf **App Store**.



5 Geben Sie in das Feld **Profilname** "[App Name] Dist Provisioning Profile" ein.

6 Wählen Sie die App ID Ihrer App aus dem Dropdown-Menü **App ID**.

7 Klicken Sie auf **Absenden**. Der Bildschirm **Distribution Provisioning Profiles** wird angezeigt.

8 Bevor Sie das Distribution Provisioning Profile herunterladen können, müssen Sie die Seite neu laden. Nach dem erneuten Laden der Seite sollte die Schaltfläche **Download** für das soeben erzeugte Distribution Provisioning Profile verfügbar sein.

9 Klicken Sie auf **Download**, um das Distribution Provisioning Profile auf Ihren Desktop herunterzuladen. Diese Datei trägt einen Namen wie "App_Name _Dist_Provisioning_Profile.mobileprovision".

10 Doppelklicken Sie auf die heruntergeladene Datei, um sie zu installieren.

11 Bewahren Sie die Datei .mobileprovisioning auf. Sie werden Sie beim Anfordern Ihrer App benötigen.

Erstellen einer App Beschreibung in iTunes Connect

Bevor Sie Ihre App bei Apple einreichen können, müssen Sie auf der Apple Developer Website eine Beschreibung für diese App einrichten.

➡ Wenn Sie Ihre Ausgaben verkaufen möchten, müssen Sie In-App Käufe einrichten, bevor Sie die folgenden Schritte ausführen. Weitere Informationen finden Sie unter "*Einrichten von In-App-Käufen*".

So erstellen Sie eine App-Beschreibung:

1 Gehen Sie zu *http://itunesconnect.apple.com* und melden Sie sich (falls nötig) an. Der Bildschirm **iTunes Connect** wird angezeigt.

2 Klicken Sie auf **Manage Your Applications**. Der Bildschirm **Manage Your Apps** wird angezeigt.

3 Klicken Sie auf **Add New App**. Der Bildschirm **App Information** wird angezeigt.

4 Geben Sie in das Feld **App Name** den Namen Ihrer App so ein, wie er im App Store angezeigt werden soll.

5 Geben Sie in das Feld **SKU Number** einen eindeutigen Wert ein, der zur Identifizierung Ihrer App verwendet werden kann.

6 Wählen Sie die ID Ihrer App aus dem Dropdown-Menü **Bundle-ID**. (Dies ist die App ID, die Sie in "*Erstellen einer App ID*" erzeugt haben.) Wählen Sie NICHT **Xcode: Wildcard AppID - ***.

7 Klicken Sie auf **Weiter**. Es erscheint der Bildschirm für das Verfügbarkeitsdatum und die Preisstufe. Folgen Sie der Anleitung auf dem Bildschirm, um die Preisstufe und das Verfügbarkeitsdatum Ihrer App festzulegen. Sie können das aktuelle Datum wählen, wenn die App baldmöglichst erscheinen soll.

8 Klicken Sie auf **Continue**. Der Bildschirm für Metadaten und Rating erscheint. Füllen Sie die Formulare auf diesem Bildschirm aus.

9 Wenn Sie für die Ausgaben eine Bezahlung fordern, müssen Sie Ihre In-App Käufe mit der App verknüpfen. Klicken Sie dazu auf **Edit** im Bereich **In-App Purchases**, markieren Sie alle In-App Käufe, die mit der App verknüpft werden sollen und klicken Sie auf **Save**.

10 Laden Sie im Bereich **Uploads** eine PNG-Datei mit 1024 x 1024 Pixeln unter **Large App Icon** und einen Dummy-Screenshot unter **iPad Screenshots** hoch. Beide Bilder lassen sich später ändern.

11 Klicken Sie auf **Ready to Upload Binary**.

Einrichten von In-App-Käufen

Wenn Sie kostenpflichtige Ausgaben planen oder Abonnements anbieten möchten, müssen Sie für jede Ausgabe einen In-App-Kauf bei Apple einrichten. Informationen dazu finden Sie unter "Managing Your In-App Purchases" im *iTunes Connect Developer Guide* (erhältlich für registrierte Apple iOS Entwickler unter *http://developer.apple.com*).

Zum jetzigen Zeitpunkt funktioniert dies folgendermaßen:

1 Gehen Sie zu *http://itunesconnect.apple.com* und melden Sie sich (falls nötig) an.

2 Klicken Sie auf **Manage Your Applications**. Die Seite **Manage Your Apps** wird angezeigt.

3 Klicken Sie auf Ihre App. Die Seite der App wird angezeigt.

4 Klicken Sie auf **Manage Your In App Purchases**. Die Seite **In-App Purchases** wird angezeigt.

5 Klicken Sie auf **Create New**. Der Bildschirm **Select Type** erscheint.

6 Um festzulegen, welche Art von In-App Kauf Sie erstellen, klicken Sie auf eine der folgenden Schaltflächen.

- **Consumable**: Verwenden Sie diese Option nicht.

- **Non-Consumable**: Klicken Sie auf diese Option, um einen In-App Kauf für eine einzelne Ausgabe anzulegen.
- **Auto-Renewable Subscription**: Markieren Sie diese Option, um eine sich automatisch erneuernde, bezahlte Subskription zu erzeugen.
- **Non-Renewing Subscription**: Markieren Sie diese Option, um eine sich NICHT automatisch erneuernde, bezahlte Subskription zu erzeugen.
- **Free Subscription**: Markieren Sie diese Option, um eine kostenlose Subskription zu erzeugen. (Verwenden Sie diese Option, wenn Sie Newsstand mit kostenlosen Ausgaben verwenden möchten.)

   Der nächste Bildschirm wird angezeigt.

7. Geben Sie in das Feld **Reference Name** den Titel und das Datum der In-App Kaufausgabe ein. Beispiel:

- Wenn Sie einen Non-Consumable In-App Kauf anlegen, geben Sie z. B. `123 Magazin - Einzelausgabe` ein.
- Wenn Sie einen Subscription (Abonnement) In-App Kauf anlegen, geben Sie z. B. `123 Magazin - Abonnement` ein.

8. Wenn Sie einen Non-Consumable In-App Kauf oder eine Subscription (Abonnement) anlegen, geben Sie Ihren Bundle Identifier gefolgt vom Namen und Datum der Ausgabe in das Feld **Product ID** ein. Beispiel: `com.123productions.123magazin.preis.ausgabe.standard`.

- Um diesen In-App-Kauf mit einer App Studio Ausgabe zu verknüpfen, rufen Sie die Hauptseite der Ausgabe im App Studio Publishing Portal auf und geben diese Produkt-ID in das Feld **Apple ID** ein.
- Um diesen In-App-Kauf mit einer Subskription zu verknüpfen, müssen Sie die Daten dieser Subskription eingeben, wenn Sie Ihre App-Anforderung im App Studio Publishing Portal einreichen. Weitere Informationen finden Sie unter "*Anfordern einer App Studio App*".

9. Um die Sprache(n) für Ihre Ausgabe festzulegen, klicken Sie auf **Add Language** und folgen Sie den Anleitungen auf dem Bildschirm.
10. Wenn Sie einen Non-Consumable In-App Kauf anlegen, markieren Sie **Cleared for Sale** und wählen die gewünschte Preiskategorie aus dem Dropdown-Menü **Price Tier**. (Eine entsprechende Liste mit Preisen finden Sie unter **See Pricing Matrix**.)
11. Wenn Sie einen Subscription In-App Kauf anlegen, müssen Sie einen oder mehr verfügbare Zeiträume für die Subskriptionen angeben. Klicken Sie auf **Add Duration** und führen Sie die Anleitung am Bildschirm durch. Die Seite **Create New In App Purchase** wird angezeigt.

- Geben Sie in das Feld **Product ID** Ihren Bundle Identifier ein, gefolgt vom Zeitraum für die Ausgabe. Beispiel: `com.123productions.123magazin.6monate`.
- Markieren Sie **Cleared for Sale**.

- Wenn Sie eine bezahlte Subskription (Abonnement) anlegen, wählen Sie die gewünschte Preisstufe aus dem Dropdown-Menü **Price Tier**. (Eine entsprechende Liste mit Preisen finden Sie unter **View Pricing Matrix**.)

12 Klicken Sie im Bereich **Screenshot for Review** auf **Choose File** und laden Sie einen Screenshot einer Ausgabe hoch, die das Aussehen auf dem iPad wiedergibt. Beachten Sie: Dieses Bild wird nur für Prüfungszwecke hochgeladen, es erscheint nicht im App Store.

➡ Dieser Screenshot kann später geändert werden.

13 Wenn Sie planen, Subskriptionen anzubieten, klicken Sie im Bildschirm für In-App-Käufe auf **View or generate a shared secret**. Sie das Shared Secret benötigen, wenn Sie Ihre App-Anforderung im App Studio Publishing Portal einreichen. Weitere Informationen finden Sie unter "*Anfordern einer App Studio App*".

14 Klicken Sie auf **Sichern**.

➡ Wenn Sie den Preis einer Ausgabe nach ihrer Zulassung durch Apple ändern möchten, ändern Sie den Preis des entsprechenden In-App-Kaufs. Eine Prüfung dieser Änderung durch Apple ist nicht erforderlich.

Vorbereitung zum Einreichen einer Android App Studio App

Es existiert eine ganze Reihe von Android Appstores, bei denen Sie Apps einstellen können, darunter auch folgende:

- **Google Play** (*https://play.google.com/apps/publish*): Gegenwärtig können Sie Apps im Google Play Appstore gegen eine Registrierungsgebühr von $25 einstellen.
- **Amazon Appstore** (*https://developer.amazon.com/welcome.html*): Zurzeit können Sie Apps im Amazon Appstore gegen einen Jahresbeitrag von $99 einreichen (wird gegenwärtig nicht erhoben). Im Amazon Appstore eingereichte Apps werden automatisch für die Aufnahme in den Kindle Fire Appstore in Betracht gezogen.

Der Prozess des Einreichens einer App bei einem der oben genannten Appstores ähnelt dem Einreichen einer App bei Apple. Sie müssen zunächst ein Entwicklerkonto einrichten und dann eine Beschreibung der App mit unterstützenden Bildern und anderen Ressourcen erstellen. Aktuell ist es möglich, dieselbe App in beiden oben genannten Appstores einzustellen, und beide bieten eine Funktion für In-App-Käufe, die es ermöglicht, einzelne Ausgaben zu berechnen.

Weitere Informationen finden Sie auf der Website des entsprechenden Appstore.

Anfordern einer App Studio App

Um ein Build einer iOS oder Android App Studio App zu erhalten, müssen Sie online ein Formular ausfüllen und alle individuellen Grafiken einreichen, die Sie der App beifügen möchten. Wenn Quark das Formular empfängt, werden diese Informationen verwendet, um ein individuell erstelltes Build zum Testen und ein weiteres zum

Einreichen im Appstore zu erzeugen. Wenn Sie eine Apple App anfordern, muss folgendes vorhanden sein:

- Ihr Development Certificate
- Ihr Distribution Certificate
- Ihr Ad Hoc Provisioning Profile
- Ihr App Store Provisioning Profile
- Die App ID Ihrer App
- Ihr Homescreen-Symbol im PNG Format mit 144 x 144 Pixeln
- Ihr Querformat-Eröffnungsbildschirm im PNG Format mit 2048 x 1536 Pixeln
- Ihr Hochformat-Eröffnungsbildschirm im PNG Format mit 1536 x 2048 Pixeln
- Die IDs aller In-App-Käufe, die Sie verwenden möchten
- Ihre .p12 Dateien (falls Sie Benachrichtigungen verwenden)

So fordern Sie eine App Studio App an:

1. Gehen Sie im App Studio Publishing Portal (*http://my.appstudio.net*) zu der Publikation, für die eine App erstellt werden soll.
2. Suchen Sie den Eintrag für die Applikation, die Sie aufbauen möchten und klicken Sie für diese Anwendung auf Betrachten.
3. Klicken Sie auf **App Manager**.
4. Klicken Sie auf **Build** für die Plattform, für die Sie ein Build wünschen. Es wird ein Formular angezeigt.
5. Füllen Sie es aus und machen Sie die unterschiedlichen verlangten Ressourcen verfügbar. Wenn Sie Fragen zu dem Formular haben, klicken Sie im Formular auf das entsprechende Fragezeichen.
6. Wenn das Build fertiggestellt ist, erhalten Sie eine Email. Laden Sie die Builds anhand der Anweisungen in der Email herunter.
7. Ziehen Sie zum Testen der App die Testversion des Build auf Ihr iTunes Symbol und synchronisieren Sie mit Ihrem iPad.

➡ Falls die App nicht auf dem iPad angezeigt wird, prüfen Sie, ob die UDID des iPad mit Ihrem Development Provisioning Profile verknüpft ist. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "*Registrieren von Geräten*" und "*Erstellen eines Development Provisioning Profiles*".

Aktualisieren einer App Studio App

Wenn Sie eine neue Version einer App Studio App erstellen, muss die Versionsnummer hochgesetzt werden, da Apple die App sonst zurückweist.

Um den Upload einer neuen Version der App auf der Apple Developer Site vorzubereiten, melden Sie sich unter *http://itunesconnect.apple.com* an, klicken Sie auf

Verwalten Sie Ihre Anwendungen, klicken Sie nun auf das Symbol für Ihre Anwendung und dann auf **Version hinzufügen**. Führen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm aus. Stellen Sie bei der Angabe der neuen Versionsnummer sicher, dass sie größer ist, als die aktuelle Versionsnummer.

Zum Aktualisieren einer App Studio App geben Sie die neue Versionsnummer in das Formular ein, wenn Sie ein Build der neuen App-Version anfordern.

Einreichen einer App bei Apple

Bevor Sie Ihre App im App Store einreichen, stellen Sie bitte sicher, dass Sie alle Hinweise unter "*Einreichen einer App bei Apple*" beachtet haben. Führen Sie anschließend folgendes aus:

1. Melden Sie sich unter *http://itunesconnect.com* an Ihrem Apple Entwicklerkonto an.
2. Klicken Sie auf **Manage Your Applications**. Der Bildschirm **Manage Your Apps** wird angezeigt.
3. Klicken Sie auf das Symbol Ihrer App. Der Bildschirm App Description wird angezeigt.
4. Nehmen Sie alle nötigen Änderungen vor. Laden Sie im Bereich **Uploads** die endgültigen Screenshots hoch. (Um einen Screenshot auf dem iPad zu machen, halten Sie die Taste Home gedrückt und drücken Sie dann die Powertaste. Der Screenshot wird in der Photo-App verfügbar.)

➡ Wenn Sie für die Ausgaben eine Bezahlung fordern, müssen Sie Ihre In-App Käufe mit der App verknüpfen. Klicken Sie dazu auf **Edit** im Bereich **In-App Purchases**, markieren Sie alle In-App Käufe, die mit der App verknüpft werden sollen und klicken Sie auf **Save**.

5. Wenn Sie sicher sind, dass alles nach Wunsch eingerichtet ist, klicken Sie auf **Save**.
6. Klicken Sie auf **Ready to Upload Binary**. Wenn Sie diesen Schritt auslassen, werden Sie Ihre App nicht in Schritt 9 hochladen können.
7. Starten Sie Xcode und wählen Sie **Xcode** > **Open Developer Tool** > **Application Loader**.
8. Klicken Sie auf **Deliver Your App**.
9. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn der Bildschirm **Choose an application** erscheint, wählen Sie den Namen Ihrer App.
10. Wenn der Bildschirm **Application Information** erscheint, klicken Sie auf **Choose** und wählen Sie die .ipa Datei, die Sie aus dem App Studio Publishing Portal heruntergeladen haben. Klicken Sie auf **Open**.
11. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Beantworten Sie die Frage, ob Ihre App Kryptographie enthält, mit **No**.

Wenn Ihre App erfolgreich hochgeladen wurde, wird sie von Apple geprüft. Apple benachrichtigt Sie, wenn die App genehmigt wurde.

Einreichen einer Android App

Hinweise zum Einreichen von Android Apps finden Sie auf der Entwickler-Site des jeweiligen Appstores.

Rechtliche Hinweise

Index

A

Aktion Gehe zu Dia 28
Aktion Gehe zu Seite 28, 29
Aktion Gehe zu URL 28
Aktion Gehe zur ersten Seite der Ausgabe 28
Aktion Gehe zur nächsten Seite 28
Aktion Gehe zur vorherigen Seite 28
Aktion Nächstes Dia 28
Aktion Objekt abspielen 28
Aktion Objekt pausieren (Umschaltung) 28
Aktion Objekt verbergen 29
Aktion Objekt zeigen 29
Aktion Öffnen 29
Aktion Popup verbergen 29
Aktion Popup zeigen 29, 30
Aktion Sounddatei abspielen 28, 29
Aktion Sounddateien pausieren (Umschaltung) 29
Aktion Vorheriges Dia 28
Aktionen 28
App IDs 42
App Studio Apps 5
App Studio Assets 36
App Studio Ausgaben 5
App Studio Format 7
Apple App Store 52
Apple iOS Developer Accounts 40
Apps 8
Artikel 8
Audio 20
Ausgaben 8
Ausrichtungen 8
Automatischer Abstand 31
AVE Publishing 4

B

Betonungszeichen 33
Bilder, 360 27
Bilder, hinzufügen 25, 27
Bilder, zoombar 25
Bundle-IDs 47

D

Diashows 14, 17
Distributionszertifikat 42

E

Eingebettete Inhalte 22
Entwicklungszertifikat 41

F

Fallback-Schrift 31

G

Gruppierte Zeichen 32

H

Hochformat 8
Horizontale Ausrichtung 8
HTML-Inhalte 22
HTML5 7
HTML5 Palette 12
Hyperlinks 34

I

In-App-Käufe 47
Interaktivitäts-Aktionen 28

K

Keine Aktion 28

L

Layoutfamilien 8
Linienabstände 31

M

Mehrfach genutzte Inhalte 8

P

PDF-Inhalte 22
Preise für Ausgaben 47
Provisioning Profile 44, 45
Publikationen 8

Q

Querformat 8

R

Rubi 32
Rubi Text 32

S

Schaltflächen 13
Schriften 34
Screenshots 47
Scrollzonen 23

T

Text, Rastern 31

U

überlappende Objekte 35
UDIDs 41, 42
Unternehmen 8

V

Vertikale Ausrichtung 8
Verwendung 36
Videos 18

Z

Zeilenabstand 31
Zertifikate 41, 42